Komputer Świat

czytasz • rozumiesz • grasz

9/2000
GRUDZIEŃ

GRY

magazyn o grach komputerowych z płytą CD-ROM

nr indeksu 0035 3957
ISSN 1507-5621

pismo + CD-ROM z pełną wersją gry TYLKO 6,90 ZŁ

TESTY GIER

Dziewczyna twardsza niż stal

- Akcja — Heavy Metal F.A.K.K.²
- Przygoda — Icewind Dale
- Strategia — Warlords: Battlecry
- Strategia — Dark Reign 2
- Akcja — KISS Psycho Circus
- Strategia — Kleopatra

Wyścig mistrzów

11 stron opisów i porad

Grand Prix 3

Test polskiego wydania gry

ŚCIĄGAWKI

Tajemnica mroźnej doliny

- Przygoda — Icewind Dale
- Strategia — Ground Control
- Przygoda — Pompei

TAJNE KODY
Age of Empires II, Dark Reign 2, Messiah, Half-Life: Opposing Force, Test Drive 6, Force Commander

Pełna wersja
gra zręcznościowa na PC po polsku
3D Ultra Pinball
PEŁNA WERSJA!

SIERRA www.sierra-online.co.uk
© Eidos Interactive © Electronic Arts © Konami © Lucasarts © Microsoft © TopWare

CD-ROM z numeru 9, grudzień 2000

CD-ROM
w każdym numerze

+ Wersje demo gier
- Przygoda — Escape from Monkey Island
- Akcja — Hitman: Codename 47
- Akcja — Metal Gear Solid
- Strategia — Moon Project
- Wyścig — Superbike 2001
- Akcja — Sydney 2000

+ Dodatki
ACDSee ✦ DirectX 7.0A PL ✦ Internet Explorer 5.5 PL ✦ Quick Time Player ✦ Real Player ✦ WinAmp z dodatkami

+ Łatki i sterowniki



RYNEK

Test sklepów wysyłkowych

JUŻ 1 GRUDNIA!

Piotr Fronczewski, Jan Kobuszewski, Krzysztof Kolberger, Gabriela Kownacka, Marek Perepeczko, Jan Piechociński, Henryk Talar, Wiktor Zborowski

w największej przygodzie Twojego życia:



Baldur's Gate™ II

GRA BALDUR'S GATE 2 TO ZDANIEM SPECJALISTÓW JEDNA Z NAJLEPSZYCH GIER KOMPUTEROWYCH:

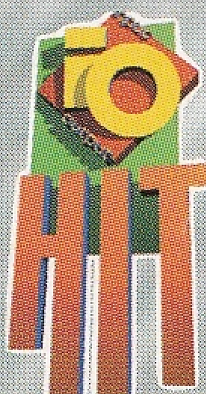
CD ACTION
9/10



CLICK!
6-/6

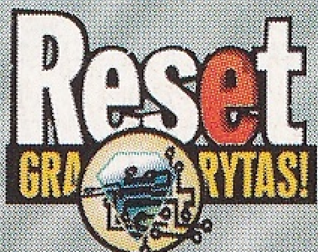


GRY KOMPUTEROWE
91%



MAGAZYN IO
95%

RESET
9/10



NEW S SERVICE
9/10



ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH
9/10

Więcej informacji o grze:
http://bg2.cdprojekt.com

* Baldur's Gate 2 działa w rozdzielczości 640x480 oraz 800x600 zaś w trybach nieoficjalnychod 1024x768 do 1600x1200!



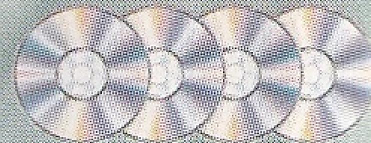
Pamiętaj! Tylko oryginalna kopia gwarantuje pełną satysfakcję, ekskluzywne wydanie oraz poprawne działanie i darmową pomoc techniczną.

Kontynuacja Baldur's Gate, jednej z najlepszych gier komputerowych nadchodzi! Druga część zaskoczy Cię jeszcze większym rozmachem wykonania oraz setkami usprawnień – począwszy od sposobu obsługi, poprzez nieliniową fabułę z wieloma drogami prowadzącymi do osiągnięcia celu, a skończywszy na jeszcze bardziej dopracowanej grafice*. Fascynujący świat pełen niebezpieczeństw, heroicznych walk oraz niezwykłych przygód już niedługo pochłonie Cię bez reszty. Przygotuj się na nowe wyzwania i przygody.
Udowodnij, że Twoje bohaterstwo nie jest jest już tylko legendą...

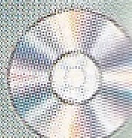
Dlaczego musisz mieć Baldur's Gate 2:
- Jest to najlepsza gra RPG, zarówno dla wielbicieli gatunku, jak i nowicjuszy.
- Jest opracowana w doskonałej polskiej wersji językowej. Dzięki pracy doświadczonego zespołu lokalizacyjnego (odpowiedzialnego m.in za Baldur's Gate, Torment, Icewind Dale) Baldur's Gate 2 przemówi do Ciebie w ojczystym języku, co pozwoli Ci się skoncentrować na największych subtelnościach rozgrywki.
- Jest obecnie najbardziej rozbudowaną i zaawansowaną produkcją w dziejach gier, a wykreowana rzeczywistość najbliższa ideałowi tętniącej życiem wirtualnej rzeczywistości.
- Zajmuje 4 płyty CD wypełnione po brzegi ogromnym, niesamowicie rozbudowanym światem, którego złożoność wprawi Cię w zachwyt.
- Ma wspaniałą, obszerną instrukcję, która niepostrzeżenie wprowadzi Cię w świat gry.
- W pakiecie znajdziesz wyjątkowe dodatki związane z grą m.in. mapę, podkładkę pod mysz, kartę podręcznej pomocy oraz dysk ze ścieżkami audio (77 min.) oraz dodatkową postacią i broniami.
- Kupując jedną grę najwyższej jakości bawisz się kilka razy lepiej i dłużej niż wieloma innymi.
- A co najważniejsze wierzymy, że przyjemność z gry przewyższy wszystko, co do tej pory poznałeś.

Specjalne ekskluzywne, polskie wydanie zawiera:

Grę na 4 płytach CD



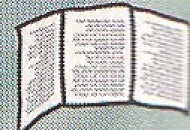
Wyjątkowy dysk CD z muzyką w formacie audio (77 min.) oraz ciekawymi dodatkami do gry m.in. nowymi, potężnymi broniami.



Mousepad,



Kartę podręcznej pomocy



Mapę

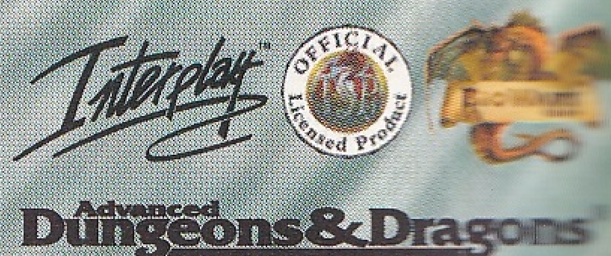


Instrukcję do gry



CENA 159 ZŁOTYCH





SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CD PROJEKT
www.cdprojekt.com

Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65

Kontynuacja najlepszej gry strategicznej wszechczasów

CYWILIZACJA II
PRÓBA CZASU

3 w 1

TRZY GRY W JEDNEJ!

SZUKAJ W SKLEPACH

Gry z serii „Cywilizacja" to jedne z najlepszych gier strategicznych jakie do tej pory ujrzały światło dzienne. Cywilizacja 2 Próba Czasu to kontynuacja tej serii i tak naprawdę aż trzy gry w jednej! Pierwsza to Cywilizacja II, klasyczna gra strategiczna, której akcja rozgrywa się na powierzchni naszej planety, druga to Wszechświat Lalande 21185, którego akcja rozgrywa się w kosmosie na odległych, niezbadanych planetach trzecia to Świat Midgardu, czyli miasta w chmurach, głęboko pod powierzchnią lądu lub w podwodnej otchłani. Podejmij wyzwanie - stwórz potężne i rozwinięte mocarstwo w każdym z tych odmiennych światów. Wyrusz w podróż w nieznane, by odkryć, a następnie podbić nowe ludy, kultury, dzikie lądy, wielkie kontynenty. Buduj, broń się i atakuj. Zarządzaj swoim światem mądrze i sprawiedliwie, bądź władcą bezwzględnym ale i rozważnym. Stań się częścią historii.

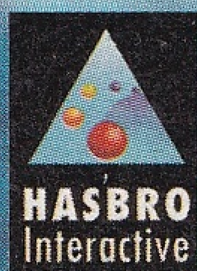
Po raz pierwszy możesz dołączyć do trzymilionowej rzeszy fanów Cywilizacji 2 grając w profesjonalnie przygotowaną polską wersję gry i płacąc jedynie 79 złotych!

DOBRA CENA · DOBRA CENA · 79 ZŁOTYCH

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA · PL · CD PROJEKT

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com.pl

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CD PROJEKT
www.cdprojekt.com



MICROPROSE

Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; Biuro handlowe CD Projekt: Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

GRY od redaktorów




Drodzy Czytelnicy!

Marcin Przasnyski
szef zespołu

Aleksy Uchański
szef zespołu

GRY zdobyły Wasze uznanie. Dziękujemy. To wspaniałe, że polubiliście nasz konkretny i rzetelny styl. Ukazujemy się co miesiąc, a od tego numeru wprowadzamy prenumeratę (jej zasady przedstawiamy na stronie 85).
Dziękujemy za wszystkie sugestie dotyczące pełnych wersji gier, które chcielibyście znaleźć na naszej płycie CD. Pomagają nam one w wyborze kolejnych tytułów. Jeżeli jakaś gra nie ma polskiej wersji, specjalnie dla Was zlecamy jej opracowanie profesjonalnej firmie. Tak stało się z uroczym (i wciągającym!) fliperem 3D Ultra Pinball, dołączonym do tego numeru GIER.
Gry komputerowe to droga zabawa, dlatego testujemy je uważnie i wnikliwie. Chcemy Was chronić przed nietrafnymi zakupami! Ale wybrać dla siebie dobrą grę to nie wszystko – trzeba ją jeszcze kupić. Nie musimy nawet w tym celu wychodzić z domu – są przecież sklepy internetowe. W tym numerze GRY dogłębnie przetestowały czternaście z nich. Aby poczuć się jak klienci, w każdym sklepie złożyliśmy zamówienie (oczywiście anonimowo). Jedna przesyłka przyszła już następnego dnia, niektóre nie dotarły do dziś. Jednak wynik testu uznajemy za dobry. Okazuje się, że nawet gdy nie możemy kupić ulubionej gry w sklepie koło domu, znajdziemy ją w internecie. Wybór jest spory, a ceny korzystne. Szczegóły znajdziecie na stronie 76. ***Zapraszamy do lektury!***

W TYM NUMERZE

PŁYTA CD-ROM

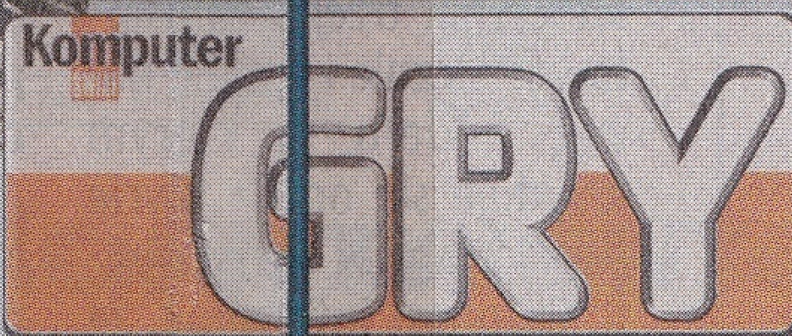
Escape from Monkey Island
(strzałki) – poruszanie się
Enter – wykonanie czynności
F1 – menu
ctrl + O – mapa
ctrl + T – wyłączenie dialogów
ctrl + J – włączenie dżojstika
ctrl + M – zmiana sposobu poruszania się
Spacja – pauza

Hitman
Myszą zmieniamy kierunek spoglądania
Lewy przycisk myszy – strzał
Na klawiaturze numerycznej:
8, 2 – ruch do przodu i do tyłu
4, 6 – obrót w lewo i prawo
1 – krok w prawo
3 – krok w lewo
Enter – wykonanie czynności
F1 – otwarcie laptopa
F2 – podgląd stanu misji

Moon Project Challenge
Lewy przycisk myszy – zaznaczenie jednostki lub budowli
Prawy przycisk myszy – likwidacja zaznaczenia
(strzałki) – przesuwanie kamery
pgup, pgdn – zbliżanie i oddalanie kamery
Home, End – regulacja kąta nachylenia kamery
Insert, del – obracanie kamery
F9 – zasięg elektrowni

3D Ultra Pinball
gra zręcznościowa na PC
PEŁNA WERSJA!
instrukcja na stronie 44

dodatki:
- ACDSee
- DirectX 7.0A PL
- Internet Explorer 5.5 PL
- Quick Time Player
- Real Player
- WinAmp z dodatkami



Metal Gear Solid
(strzałki) – poruszanie się
X – widok z oczu bohatera
Spacja – wykonywanie czynności
tab – odebranie połączenia
Q – przełączanie przedmiotów
W – przełączanie broni
shift – czołganie się

Superbike 2001
(strzałki) – skręcanie
(strzałka w górę) – przyśpieszanie
(strzałka w dół) – hamowanie
Q – podniesienie się
L – przywarcie do motocykla
esc – wywołanie menu

Sydney 2000
na zmianę (strzałki) – przyśpieszanie
Enter – skok

Obsługa płyty GIER

Do każdego numeru GIER dołączona jest płyta CD z pełną wersją gry i innymi ciekawymi programami. Dzięki nowemu, przejrzystemu menu łatwo przeglądamy i instalujemy jej zawartość. Wszelkie wątpliwości wyjaśnia ten przewodnik

Zaczynamy

Po włożeniu płyty GIER do napędu CD-ROM automatycznie uruchamia się menu. Widzimy ekran powitalny ● z otwartym działem [pełna wersja]. Przyciski po lewej stronie otwierają inne działy płyty. Wystarczy tylko na nie kliknąć.

W razie kłopotów z instalacją i uruchamianiem programów z płyty, prosimy o kontakt z redakcją pod numerem telefonu (022) 608 41 13 w godzinach od 12 do 17.

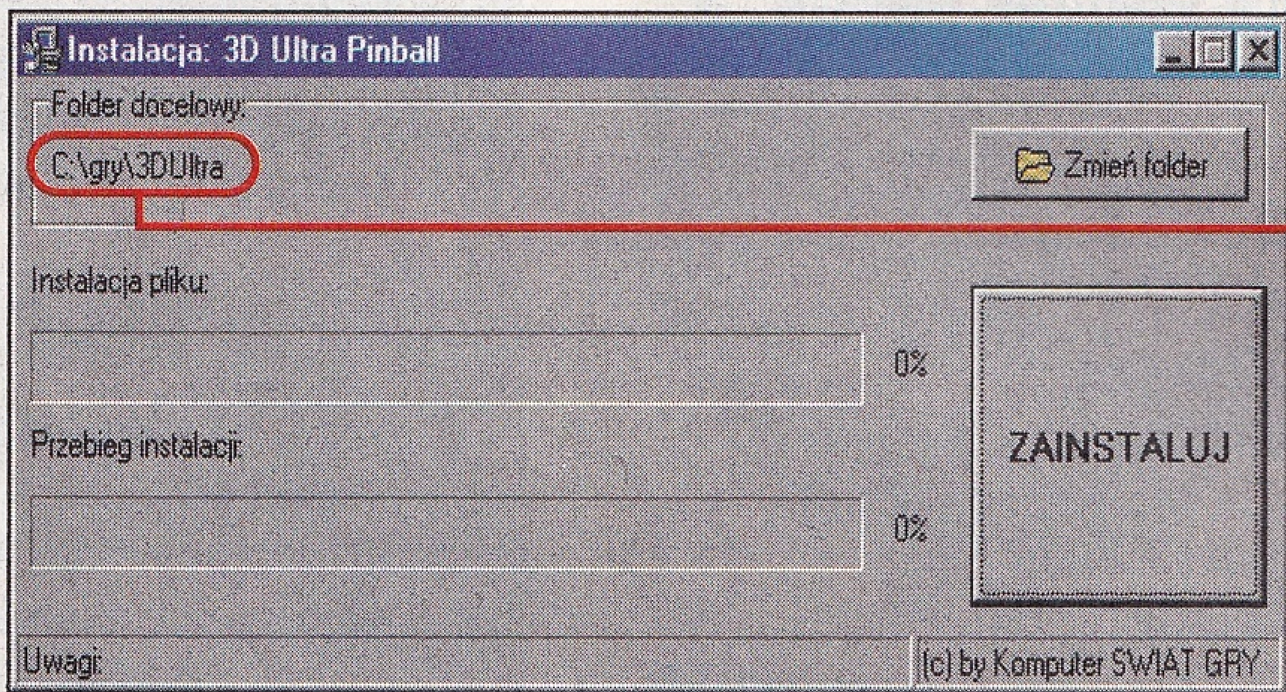
Rada GIER: Jeśli po włożeniu płyty do czytnika nic się nie dzieje, uruchamiamy program menu ręcznie. W tym celu dwukrotnie klikamy na ikonę [Mój komputer] na pulpicie Windows. W oknie, które się pojawia, klikamy prawym przyciskiem na ikonę płyty CD i z otwartego menu wybieramy [Autoodtwarzanie]. Podobnie postępujemy, gdy zamknęliśmy menu płyty ikoną [X], zaś później chcemy je ponownie uruchomić.

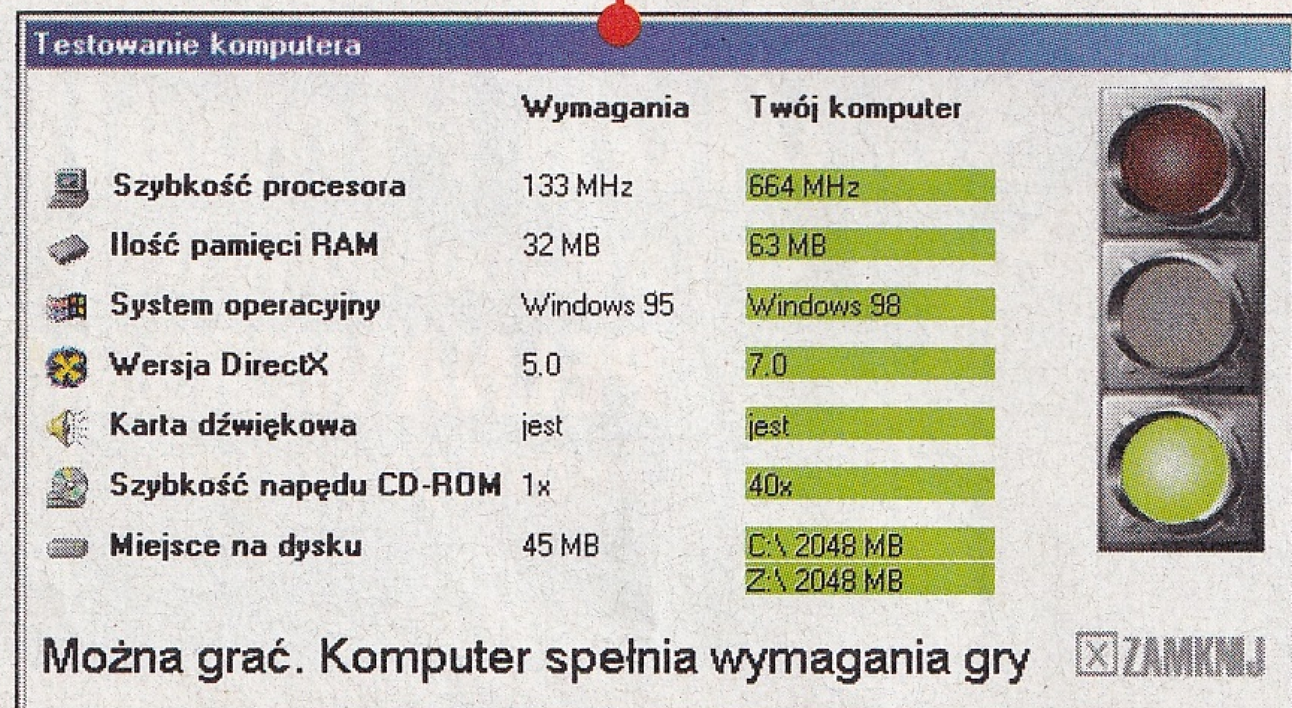


Instalujemy pełną wersję gry

W tym numerze GIER na płycie znajduje się gra 3D Ultra Pinball. Jej polska wersja powstała specjalnie dla Czytelników GIER!

1 Najpierw sprawdzamy, czy parametry naszego komputera odpowiadają wymaganiom gry. W tym celu klikamy na przycisk [przetestuj]. W oknie ● pojawiają się wyniki testowania naszego komputera, a semafor z prawej strony podaje werdykt. Jeśli mamy zielone światło, bez wahania instalujemy grę, klikając na przycisk [zainstaluj].





Testowanie komputera

	Wymagania	Twój komputer
Szybkość procesora	133 MHz	664 MHz
Ilość pamięci RAM	32 MB	63 MB
System operacyjny	Windows 95	Windows 98
Wersja DirectX	5.0	7.0
Karta dźwiękowa	jest	jest
Szybkość napędu CD-ROM	1x	40x
Miejsce na dysku	45 MB	C:\ 2048 MB Z:\ 2048 MB

Można grać. Komputer spełnia wymagania gry [X ZAMKNIJ]

2 Dalej prowadzi nas instalator. W polu ● widzimy nazwę folderu, w którym zainstalowana będzie gra (możemy go zmienić). Klikamy na przycisk [ZAINSTALUJ], aby rozpocząć instalację. Po jej zakończeniu na pulpicie pojawia się ikona gry [3D Ultra Pinball]. Aby uruchomić grę, po prostu klikamy dwukrotnie na tę ikonę.

Instalujemy wersje demonstracyjne

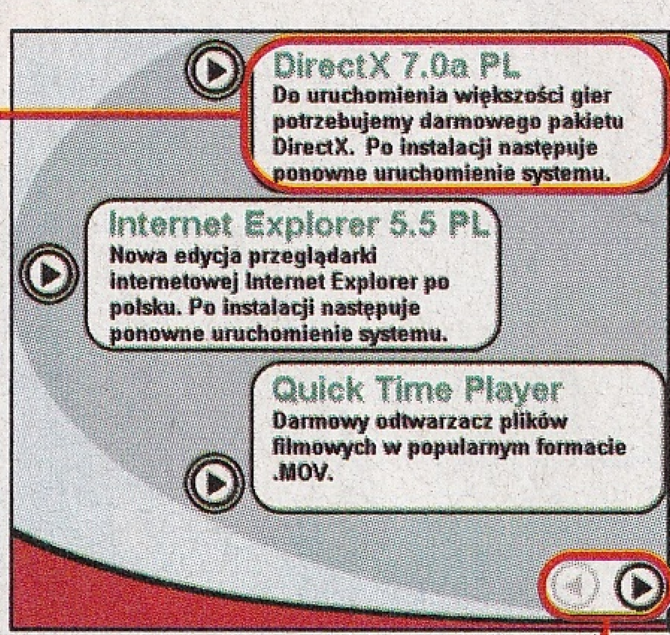


Z listy wybieramy tytuł, który nas interesuje i klikamy na niego. Pojawia się okienko ●, w którym umieszczony jest opis gry. Chcąc przejść do innej gry, klikamy na strzałki ● lub wracamy do menu wersji demo, klikając na przycisk [wersje demo], a potem wybieramy inny tytuł.

Zanim zainstalujemy demo gry, która nas zainteresowała, sprawdzamy, czy nasz komputer spełnia stawiane przez nią wymagania. Klikamy na [przetestuj]. Jeśli mamy zielone światło, instalujemy grę, klikając na [zainstaluj] i dalej postępujemy zgodnie ze wskazówkami na ekranie.

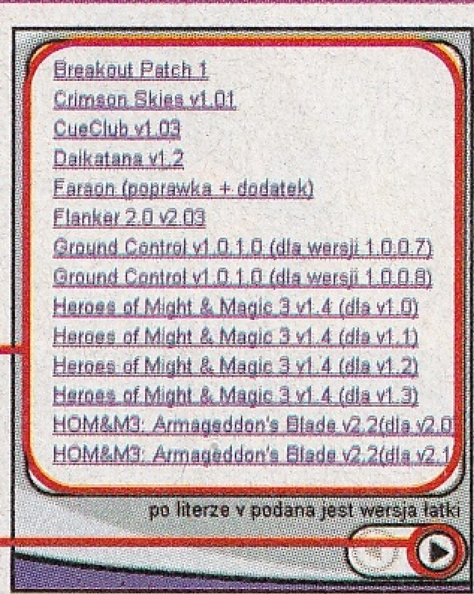
Instalujemy programy

Co miesiąc GRY umieszczają na płycie przydatne graczom programy użytkowe. Na ekranie widzimy naraz tylko trzy tytuły, lecz aby zobaczyć następne, wystarczy kliknąć na strzałkę ●. Wybrany program instalujemy, klikając na okno z jego opisem ●.



Instalujemy łatki

Łatki to małe programy, których używamy do naprawienia błędów wykrytych już po wydaniu gry. Jeśli mamy którąś z wymienionych na liście gier ●, klikamy na jej tytuł, aby zainstalować odpowiadającą jej łatkę. Aby zobaczyć kolejne tytuły, klikamy na strzałkę ●, która przenosi nas do ekranu z dalszą częścią listy.



Instalujemy sterowniki

1 Aby zainstalować nowe sterowniki, zawsze najpierw klikamy na nazwę sterownika w menu GIER.

2 Może wystąpić jedna z trzech sytuacji:

A Sterownik instaluje się samoczynnie (uruchamia się program instalacyjny).

B Program informuje, że sterownik trzeba zainstalować ręcznie i podaje nazwę folderu, w którym znajduje się on na płycie (warto zapisać tę nazwę).

C Program informuje, że sterownik trzeba zainstalować ręcznie, ale najpierw jego pliki są rozpakowywane do wskazanego przez nas folderu (zapamiętujemy jego nazwę).

3 W sytuacji B lub C klikamy prawym przyciskiem na ikonę [Mój komputer] na pulpicie i wybieramy [Właściwości].

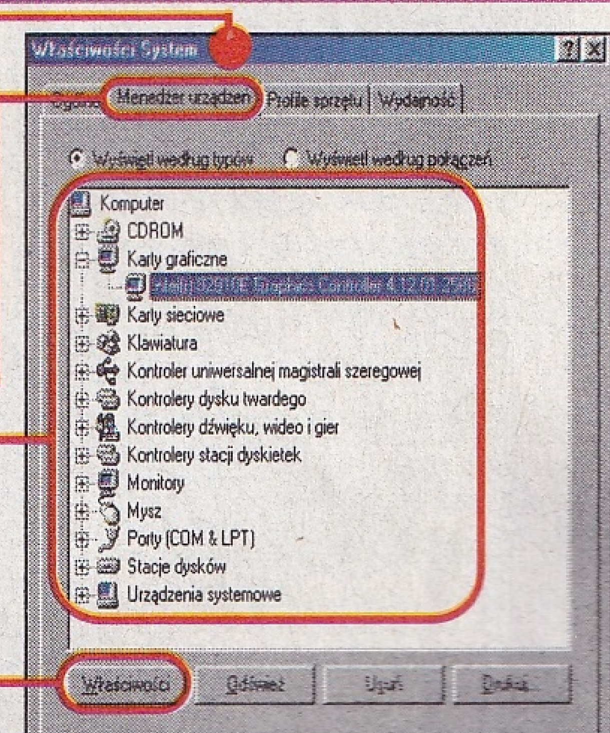
4 W oknie ● klikamy na zakładkę ● i z listy ● wybieramy urządzenie, którego sterownik instalujemy. Klikamy na ●.

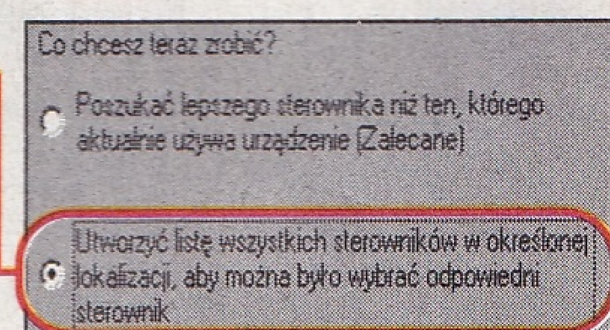
5 Klikamy na zakładkę [Sterownik], wciskamy przycisk [Aktualizuj sterownik...] i klikamy na przycisk [Dalej >]. Wybieramy opcję ● i klikamy na [Dalej >].

6 Klikamy na [Z dysku...]. Otwiera się okno, w którym klikamy na [Przeglądaj...].

7 Wybieramy folder z punktu 2. Klikamy na [OK].

8 Pojawia się lista urządzeń. Wskazujemy to, które mamy w komputerze. Klikamy na [OK], a następnie na [Dalej >].





9 Po instalacji klikamy na [Zakończ]. Restartujemy Windows, klikając na [Tak]. Teraz nowe sterowniki działają.

ZABAWA NA CAŁEGO!

JUŻ W SPRZEDAŻY

Szalone przygody zwariowanego Jima Dżdżownicy w nowej, trójwymiarowej grze platformowej dla młodszych graczy!



Jim dżdżownica powraca i to jak: w trzech wymiarach. Tym razem to już całkiem postradał zmysły!

Nasz bohater został ogłuszony przez... spadającą krowę. Został uwięziony w szalonym świecie wykreowanym przez jego własny umysł. Jim podejmuje walkę na wielu frontach pełnych komicznych czarnych charakterów. Każdy z nich powiązany jest z najstraszniejszymi obsesjami i fantazjami jego umysłu.

Tylko odnalezienie wszystkich kulek pozwoli Jimowi wyleczyć się i wrócić do życia jako wielki gwiazdor: SUPER-ROBAK.



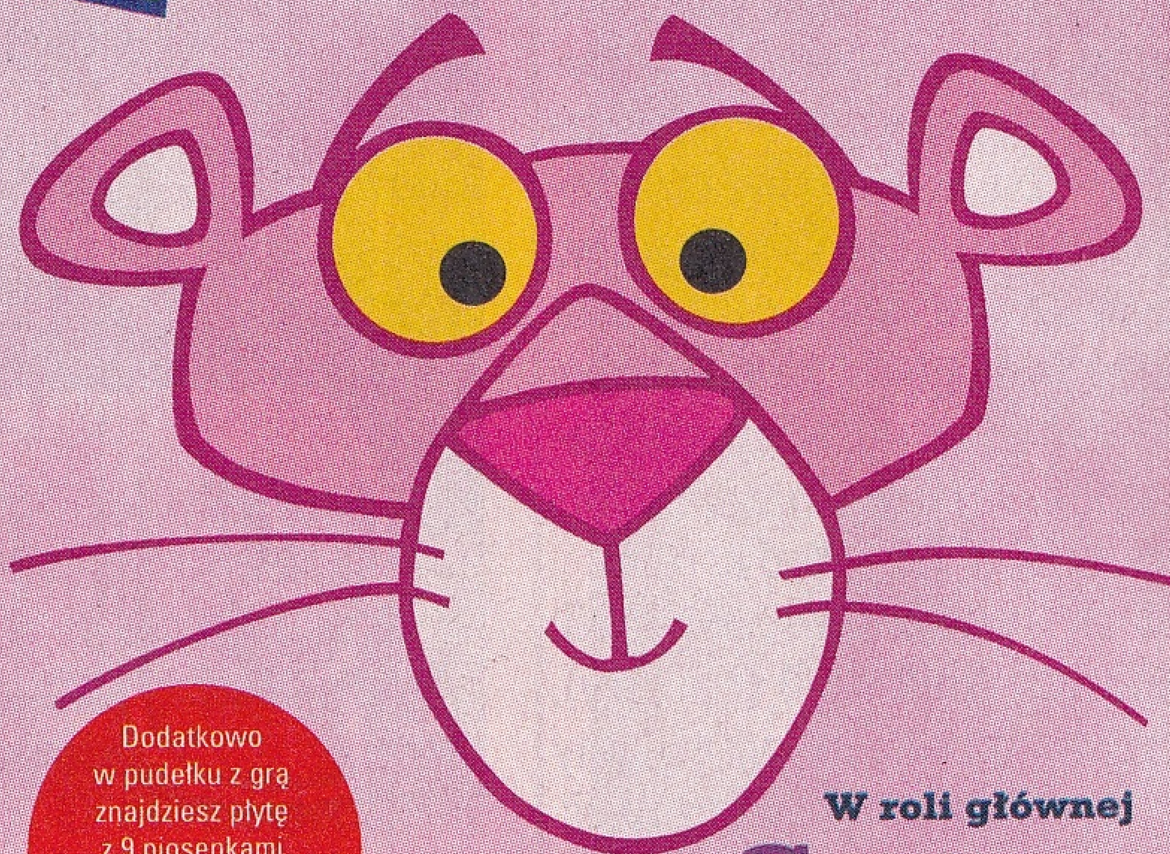






JUŻ W LISTOPADZIE

Pamiętasz grę „Hokus Pokus Różowa Pantera"? Na pewno. Teraz przedstawiamy drugą cześć przygód Różowego Detektywa w grze



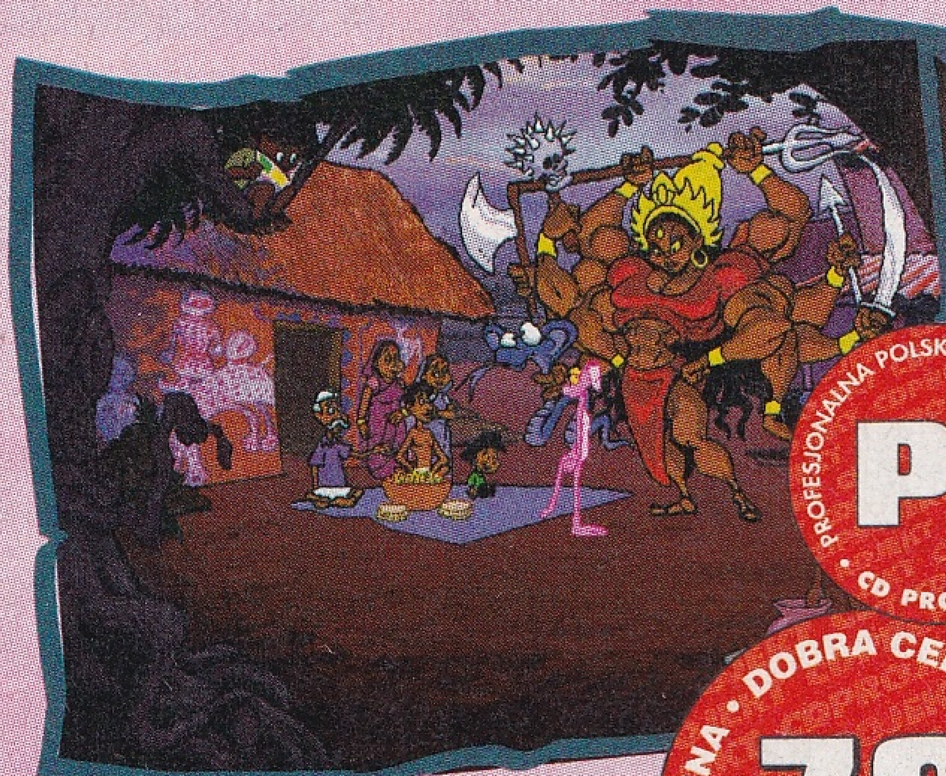
Dodatkowo w pudełku z grą znajdziesz płytę z 9 piosenkami śpiewanymi przez znanych polskich wykonawców.

W roli głównej **Cezary Pazura**

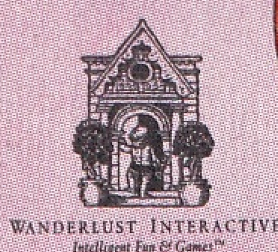
Jeżeli wydaje Ci się, że kolonie letnie to jedno z najnudniejszych miejsc na ziemi, to grubo się mylisz! Niewinna kolonijna awantura i trzecia wojna światowa gotowa. Oczywiście przy założeniu, że koloniści nie są zwykłymi kolonistami, a w całą sprawę zamieszana jest Różowa Pantera...

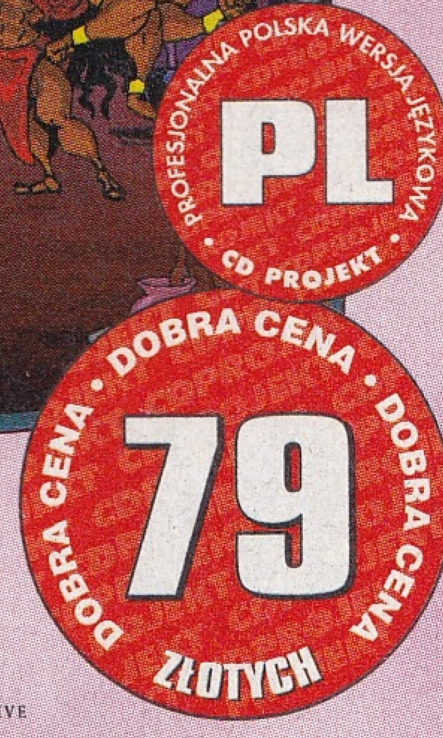
Tym razem nasz różowy detektyw wpada na trop naprawdę dużej afery! Ta sprawa to nie bułka z masłem, wymaga giętkiego umysłu, zabójczego poczucia humoru i podróży po całym świecie. Rzuć więc w kąt nadęte gierki, i rozpocznij prawdziwą jazdę bez trzymanki!

Niech żyje Różowa Pantera!



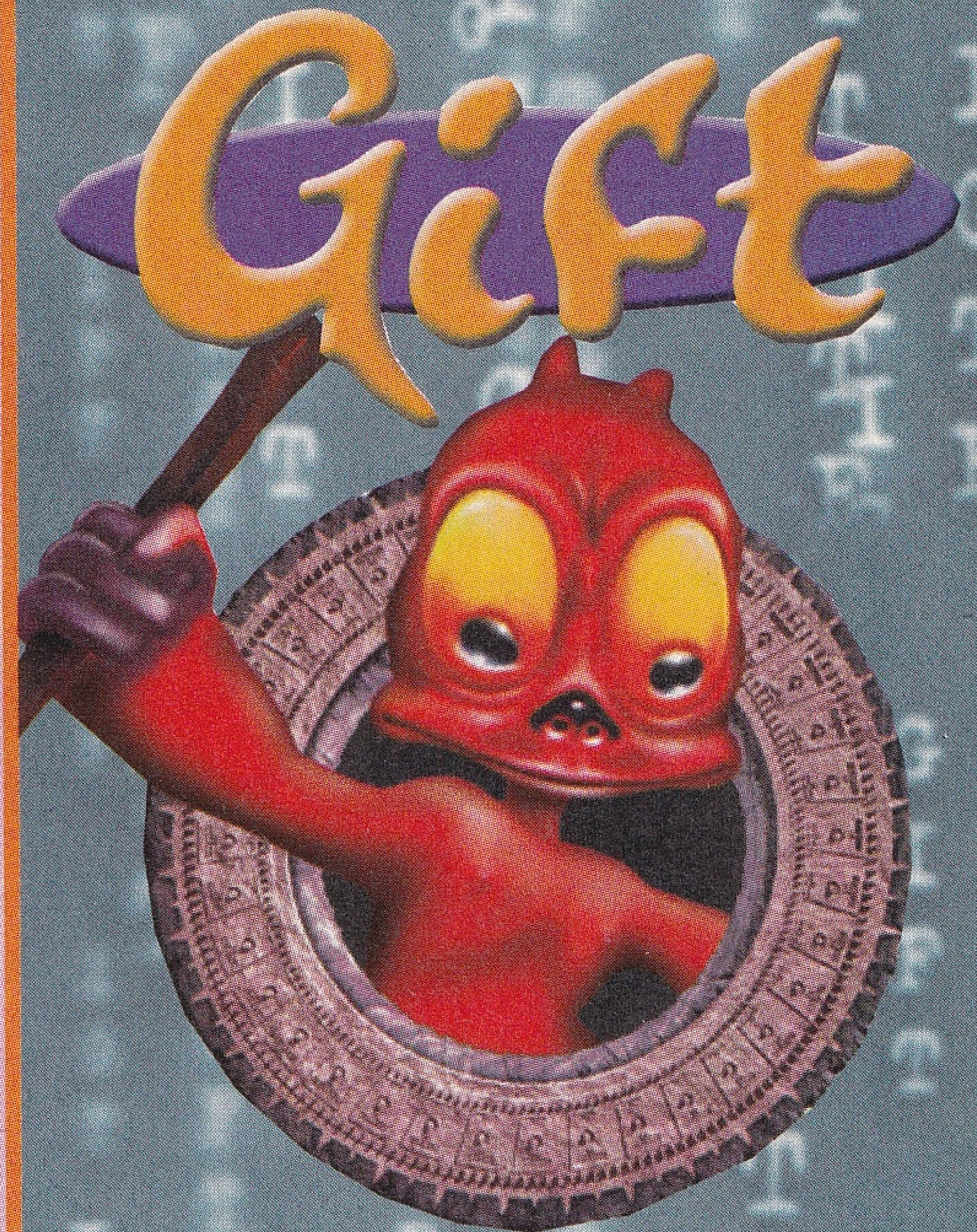






JUŻ W GRUDNIU

Poznaj nowego, bohatera gier komputerowych, największego zgrywusa jakiego dotąd widziałeś!



Gift to przesympatyczny stworek, który postanawia wejść do nowej gry komputerowej, by ją przetestować, ale nie to jest dla niego najważniejsze. Nasz mały bohater zakochał się w pięknej księżniczce uwięzionej na końcu testowanej gry. Mały Gift popychany gorącym uczuciem rzuca się w wir niebezpiecznej akcji...

Gift to wspaniała gra platformowa w zakręconym świecie parodiującym znane gry komputerowe. Niesamowita trójwymiarowa grafika, profesjonalne opracowanie muzyczne, szybka akcja, setki zagadek oraz tryskająca humorem fabuła rozbawią nawet największych ponuraków.







GRY W POLSKICH WERSJACH JĘZYKOWYCH I PRZYSTĘPNYCH CENACH.

NIE ZAWIERAJĄ PRZEMOCY.

ODPOWIEDNIE RÓWNIEŻ DLA MŁODSZYCH GRACZY.

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com.pl

Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65

Tak testuje Komputer ŚWIAT GRY

GRY to miesięcznik, który już zdobył uznanie graczy. Zawdzięczamy to naszym zasadom: piszemy o konkretach, nie przemilczamy żadnych usterek, prostym językiem tłumaczymy trudne pojęcia. Poniżej prezentujemy nasz unikatowy styl

● **Komputer ŚWIAT GRY** to **czasopismo z grą na CD** za 6,90 złotych. Rzetelne testy, dokładne informacje i pełna gra za uczciwą cenę – oto nasze atuty.

● Podstawą **GIER** są **wyczerpujące testy**. Każdorazowo sprawdzamy, jak dana gra działa na 36 różnych pecetach. To cenna informacja, bo producenci niekiedy podają na pudełkach zaniżone wymagania sprzętowe.

● Pracuje dla nas **duży i doświadczony zespół** redakcyjny. Testujemy i przechodzimy nawet najtrudniejsze gry. Każdy test jest wspólnym dziełem redakcji, dlatego nie umieszczamy przy nich nazwisk autorów. Zespół **GIER** zbiorowo podpisuje się w stopce redakcyjnej.

● Wiele gier ukazuje się także na **konsole**: PlayStation, Nintendo 64 czy Dreamcasta. Dlatego każdorazowo informujemy o tym w tabelach. **GRY** testują też gry konsolowe. Jednolity system ocen pozwala na miarodajne porównania z grami na pecety.

● W spisie treści podajemy platformę, gatunek gry i informację, od kiedy znajduje się ona w polskich sklepach.

● Wiele czasopism opisuje gry inne niż te, które są dostępne na rynku – wersje angielskie zamiast polskich czy nawet niepełne wersje beta albo okrojone wersje demo. Tak nie wolno! **GRY** wyraźnie odróżniają **testy gier** – ostatecznych wersji – od **minitestów** tworzonych na podstawie innych materiałów.

● Nasze **testy gier** mają przejrzystą konstrukcję i składają się z elementów, które omawiamy u dołu. **Ściągawki** zawierają natomiast: Najważniejsze informacje, Przewodnik, Tajne kody.

● W testach używamy szkolnej skali: od 1 (niedostateczny) do 6 (celujący). W poniższych punktach omawiamy parametry oceniane w tabeli testowej:

- To kwestia gustu, że lubimy właśnie tę jedną grę, gdy jest wiele podobnych. Decyduje o tym **grywalność** – subiektywnie odbierana przyjemność z gry. Parametr ten ma w **GRACH** wielką wagę!
- **Pomoc techniczna.** **GRY** sprawdzają, jak firmy troszczą się o klienta, który kupił ich grę. Niestety, zazwyczaj troszczą się słabo. To musi się zmienić!
- **Łatwość instalacji programu.** Im łatwiej instaluje się grę, tym wyższa ocena. Ideałem są gry konsolowe: wkładamy płytę i wciskamy guzik. Dlatego wystawiamy im ocenę najwyższą. Gry na peceta mogą otrzymać ocenę bardzo dobrą.
- **Odinstalowanie.** Ważne jest, by móc łatwo odinstalować grę, czyli usunąć ją z twardego dysku. **GRY** sprawdzają, na ile jest to kłopotliwe i czy nie zostają nam po tym niechciane pliki.
- **Podręcznik użytkownika.** Czasem w pudełku z grą zamiast porządnej instrukcji znajdujemy cienką broszurę, źle przetłumaczoną i pełną błędów. **GRY** nie puszczają tego płazem! Każdą instrukcję czytamy i oceniamy.
- **Sterowanie.** Im więcej urządzeń możemy wykorzystać, tym lepsza ocena.



PRZEBIEG GRY
● **W tej ramce pokazujemy, jak wygląda typowy przebieg rozgrywki. Nawet bez komputera czujecie się, jakbyście grali!**

Gra zręcznościowa na PC
● **Już z pierwszego zdania każdego tekstu wynika, z jakim typem gry i na jaką platformę mamy do czynienia**

Windows 95/98 SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU
● **GRY testują surowo i sprawiedliwie. Szczegóły widać jak na dłoni, a subiektywna ocena grywalności jest oddzielona od obiektywnych wyników testowania parametrów gry**

TREŚĆ GRY
Tu streszczamy fabułę gry, opisujemy jej świat, tłumaczymy, na czym polega rozgrywka. Ustalamy też, do jakiego gatunku gra należy

INSTALACJA
Przedstawiamy tu przebieg instalacji i wszelkie problemy, jakie mogą w jej trakcie wystąpić

TECHNIKALIA
Tu opisujemy dźwięk i grafikę, oceniamy obsługę i sztuczną inteligencję komputera, wskazujemy problemy techniczne

WERDYKT
Oto nasz wyrok z uzasadnieniem. Podsumowujemy silne i słabe punkty gry. Wskazujemy, kogo może ona zainteresować

Heavy Metal F.A.K.K.²

WAGA 50% | Ocena 5,00

Ocena cząstkowa i jej procentowy wpływ na końcową ocenę jakości

TESTY GIER | AKTUALNOŚCI | MINITESTY | ŚCIĄGAWKI | SPRZĘT | DLA AMBITNYCH | RYNEK

● **Proste kolorystyczne oznaczenie rubryk pomaga szybko odnaleźć szukane działy**

Skala ocen Cena/Jakość

celująca	powyżej 50
bardzo dobra	od 40,01 do 50
dobra	od 31,01 do 40
dostateczna	od 20,01 do 30
mierna	od 10 do 20
niedostateczna	poniżej 10

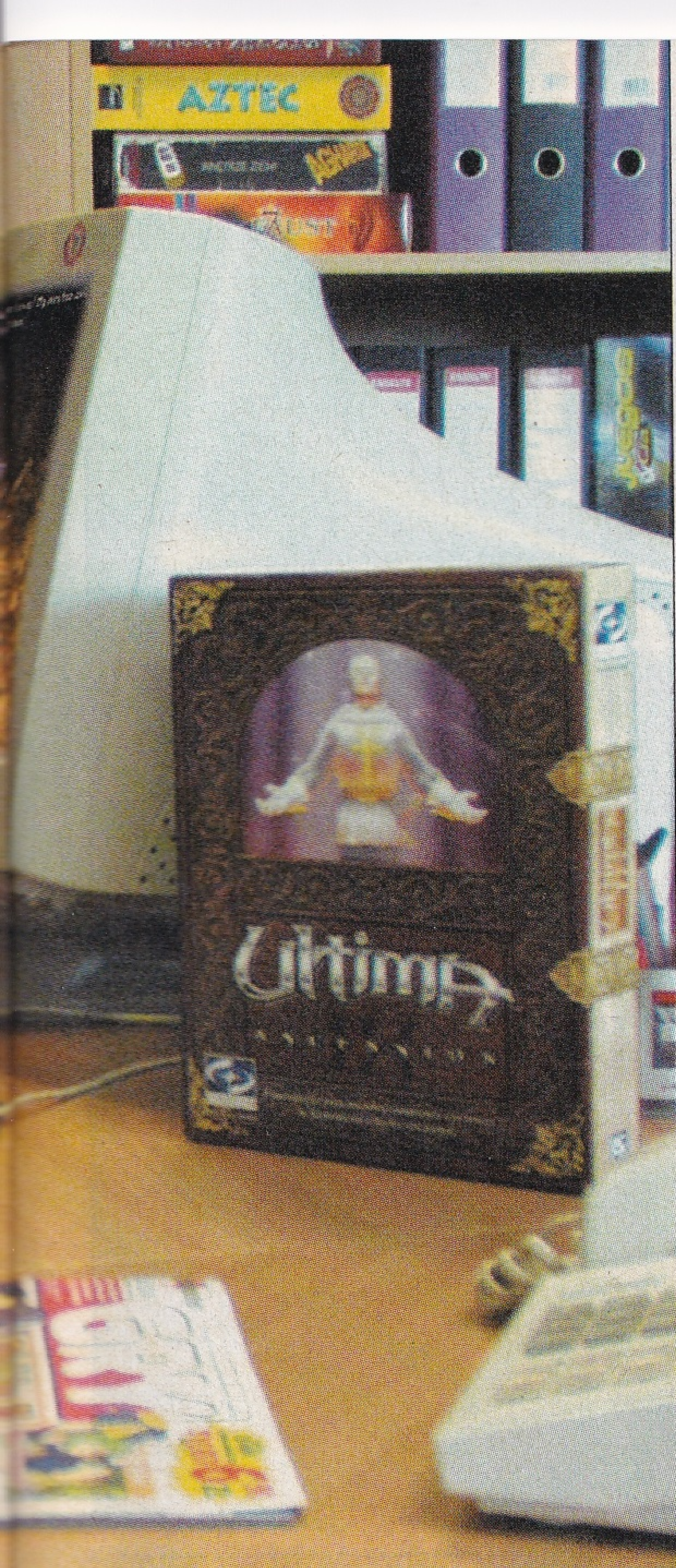
DETALE
● **Tutaj wymieniamy istotne drobiazgi charakterystyczne dla testowanej gry**

Oto oznaczenie gier zawierających przemoc

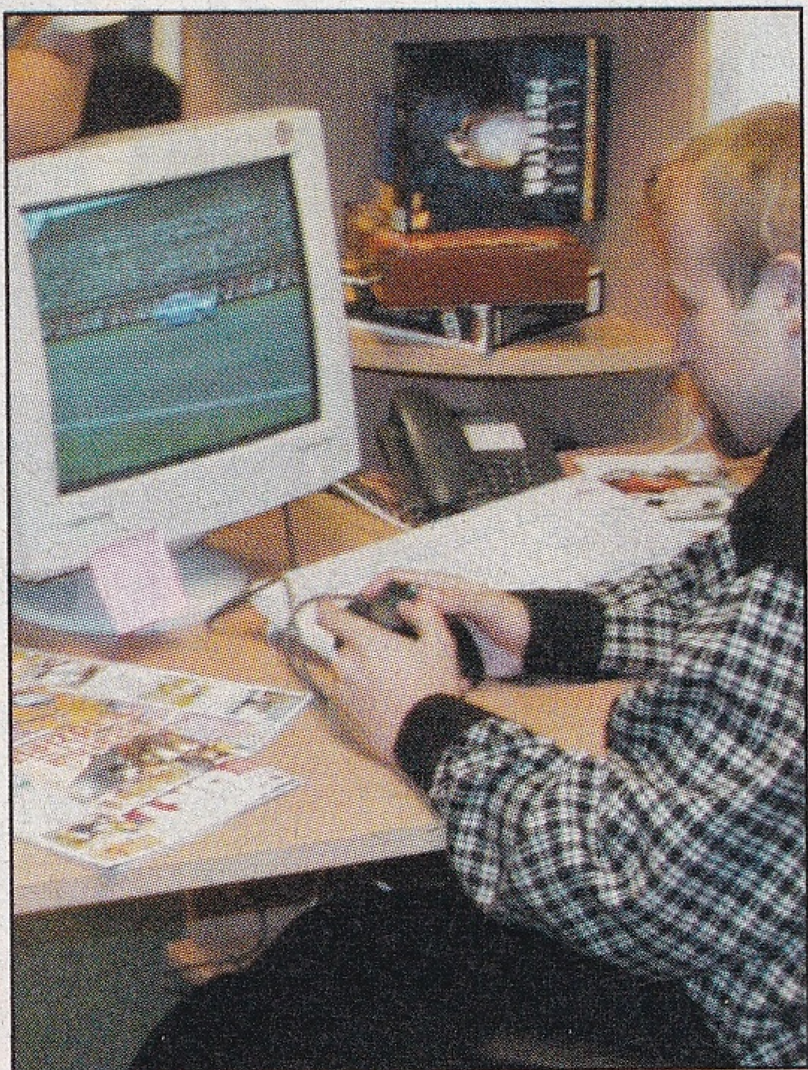
Tak oznaczamy gry po polsku

A tak przedstawiamy gry po angielsku

● **Ocena jakości, współczynnik Cena/Jakość, cena dystrybutora i cena atrakcyjna**



W każdej grze szukamy błędów i nieścisłości. U nas nikt nie ma taryfy ulgowej: jesteśmy surowi i sprawiedliwi



Czytamy dokładnie instrukcję, oceniamy jakość polskiego przekładu, sprawdzamy, czy gra daje się łatwo odinstalować

- W tabeli testowej podajemy i oceniamy także takie informacje, jak: **Liczba opcji konfiguracyjnych**, **Współpraca z akceleratorami**, **Stopień trudności**, **Maksymalna liczba graczy**.
- **Zapis stanu gry.** Dzięki tej opcji możemy zaczynać zabawę od późniejszego momentu, nie przechodząc wszystkiego od początku. W niektórych grach nie ma takiej możliwości, zaś w innych możemy to zrobić tylko w wyznaczonych miejscach.
- **Jakość grafiki.** Oceniamy ostrość obrazu, kolorystykę, rozdzielczość i – co bardzo ważne – estetykę.
- **Dźwięk i muzyka.** Przysłuchujemy się grom, oceniając je pod kątem technicznym (szumy) oraz artystycznym (różnorodność tematów, nastrój).
- **Dialogi mówione.** Gry z napisami są tylko dla desperatów. My chcemy słyszeć (i rozumieć), co mówią postacie!
- **Zakres gry.** Oceniamy, na ile rzetelne i zgodne z rzeczywistością są elementy gry. Na przykład w wypadku gry wojennej sprawdzamy zgodność z prawdą historyczną. Ważne jest też, czy istnieje możliwość grania różnymi postaciami.
- **Język gry.** W tym miejscu nie oceniamy jakości tłumaczenia. Za błędy przyznajemy punkty ujemne w sekcji Punkty dodatnie/ujemne.
- **Punkty dodatnie/ujemne.** Niektóre gry wymykają się wszelkim regułom. Za sprawy nie ujęte w standardowej tabeli i wpływające na ocenę **GRY** przyznają dodatkowe punkty – premiujące lub karzące.
- **Współczynnik Cena/Jakość.** Parametr ten mówi wprost, co dostajemy za swoje pieniądze. Gry mierne i niedostateczne oceniane są według zaostrzonej skali. Przecież zła gra nie staje się lepsza przez to, że jest tania!
- Tabelę wyników zamyka **Cena dystrybutora**. Ponadto co miesiąc **GRY** przeglądają rynek, szukając atrakcyjnych ofert i podają **najniższą znalezioną cenę**.

● W rubryce Rynek zawsze podajemy aktualne informacje o **łatkach** i **sterownikach** dostępnych w internecie. Tabela Najtańsze na rynku zawiera **najlepsze oferty** cenowe – efekt naszych poszukiwań w wielu sklepach.

● Nowością jest **porównanie ocen**. W tej tabeli można łatwo sprawdzić, jakie noty otrzymała dana gra w dwunastu różnych polskich czasopismach. Jest to unikatowa usługa, którą oferujemy jako jedyni w Polsce.

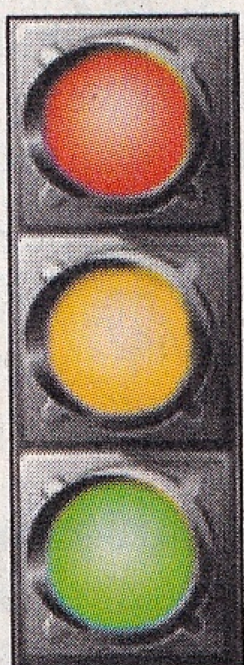
● Kącik **Dla ambitnych** zajmuje się aktualnymi tematami z dziedziny gier, które ekscytują wielu graczy, lecz wymagają pewnej wiedzy.

● W tabeli **Zapowiedzi wydawnicze** zbieramy terminy ukazywania się gier ogłaszane przez polskich wydawców.

● W wąskich pionowych paskach małymi literkami podajemy **tłumaczenie angielskich nazw** i ich **wymowę**.

● Jesteśmy dumni z naszej **płyty CD-ROM**. Pełne wersje i dema łatwo się instaluje dzięki nowemu, przejrzystemu menu. Potrzeba tylko komputera z Windows 95/98. Na płycie zamieszczamy też najnowsze wersje sterowników i przydatne łatki do gier.

● Płyta wyposażona jest w **program sprawdzający**, czy komputer wystarcza do uruchomienia umieszczonych na niej gier – sygnalizuje to zielona lampka. Lampka czerwona oznacza, że nasz pecet jest za wolny. W tabelce widzimy, które elementy nie spełniają wymagań. Żółta lampka ostrzega, że nie uzyskamy płynności grafiki, choć możemy grać.



● **Pytania? Problemy? Sugestie?** Czekamy na telefony pod redakcyjnym numerem: (022) 6084333 w piątki w godzinach od 12 do 17.

Doniesienia

Dreamcast triumfuje!

Sprzedaż konsoli Dreamcast w Europie przekroczyła wszelkie oczekiwania firmy Sega Europe. Jak dotąd na Starym Kontynencie klientów znalazło ponad pół miliona konsol, a gracze przysłali karty rejestracyjne z dwóch i pół miliona płytek z grami. Na serwerze Dreamarena, który umożliwia zabawę w trybie wieloosobowym, zarejestrowało się ponad 400 tysięcy użytkowników.

Przedstawiciel Sega Europe twierdzi, że firma jest przygotowana na duże zapotrzebowanie i nie grozi nam brak konsol lub gier z powodu wyczerpania zapasów. Produkcja idzie pełną parą! Do najbardziej wyczekiwanych tytułów na Dreamcasta należą Quake III Arena, Black and White oraz Phantasy Star.

Tu PlayStation 2: słyszę i rozumiem!

Jest już dostępny system sterowania głosem do PlayStation 2! Nie jest to jednak dzieło Sony, ale urządzenie japońskiej firmy Taito wykorzystujące port USB zamontowany w konsoli. Składa się ono z jednostki podstawowej, do której dołączone są słuchawki oraz mikrofonu.

Budowa urządzenia pozwala sądzić, że wkrótce pojawi się bezprzewodowa wersja tego systemu. Pierwszą grą wykorzystującą rozpoznawanie głosu ma być Greatest Striker.

Toksyczne monitory

Tym razem nie są to pogłoski rozpuszczane przez rodziców zabraniających grać dzieciom w następców Quake'a. Z badań szwedzkich naukowców wynika, że z rozgrzanej podczas pracy obudowy monitora mogą uwalniać się związki chemiczne wywołujące alergię. U wrażliwych osób powodują one łzawienie, swędzenie skóry, nudności a nawet wymioty. Na takie objawy narażeni są ludzie godzinami pracujący przy komputerze w ciasnych pomieszczeniach. Przed toksycznymi wyziewami do pewnego stopnia chroni zwiększenie wentylacji.

Tropico

Gra strategiczna na PC | Przenosimy się na małą karaibską wysepkę. Budujemy kopalnie, kasyna, plantacje trzciny cukrowej. Przemysł się rozwija, tubylcy są szczęśliwi, turyści przywożą dolary.

W Tropico obejmujemy dyktatorskie rządy w biednym, środkowoamerykańskim państewku i robimy wszystko, by uszczęśliwić swój lud. Niestety nie każdy obywatel docenia poświęcenie Ukochanego Wodza. Dlatego gdy pojawia się opozycja, pozbywamy się jej brutalnymi metodami.

Obserwujemy życie naszego narodu. Gdy ludzie są najedzeni, wypoczęci i bogaci, interes kręci się sam. Jeśli grozi im nędza – pojawiają się rebelianci. Poddawani jesteśmy także naciskom mocarstw chcących zaprowadzić na naszym podwórku demokrację albo komunizm.

A prawdziwym celem gry jest... umieszczenie jak największej sumy na naszym koncie w szwajcarskim banku!

→ **Termin wydania:** *początek 2001.* **Informacje:** *Play it!, 33-300 Bielsko-Biała, ul. Wyspiańskiego 10, tel. (033) 8118729, www.play-it.pl*



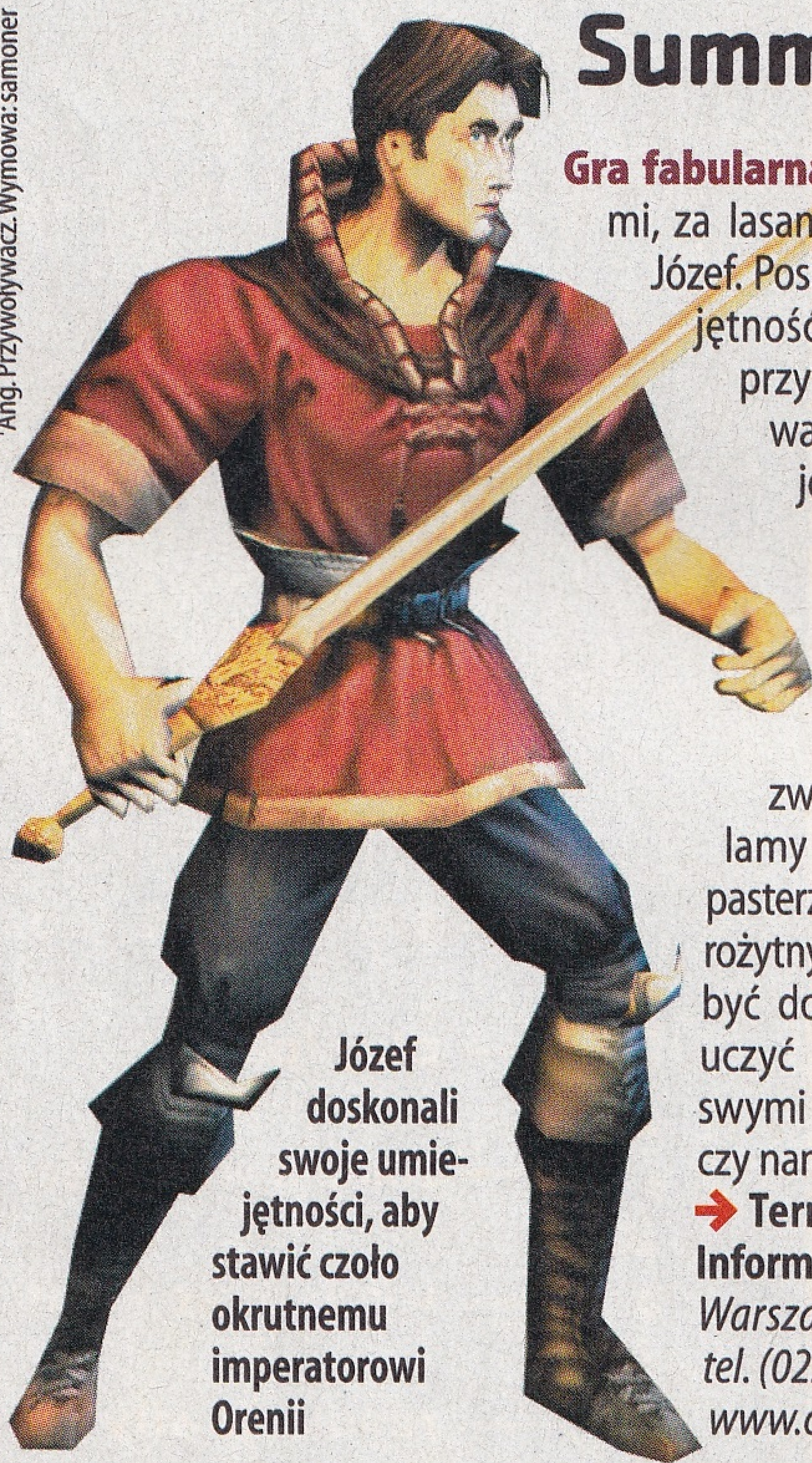
Dzięki wojsku utrzymujemy się przy władzy

Summoner[1]

Gra fabularna na PC | Za górami, za lasami mieszka pasterz Józef. Posiada dziwną umiejętność: mocą umysłu przywołuje smoki, wzywa demony i rozkazuje duchom.

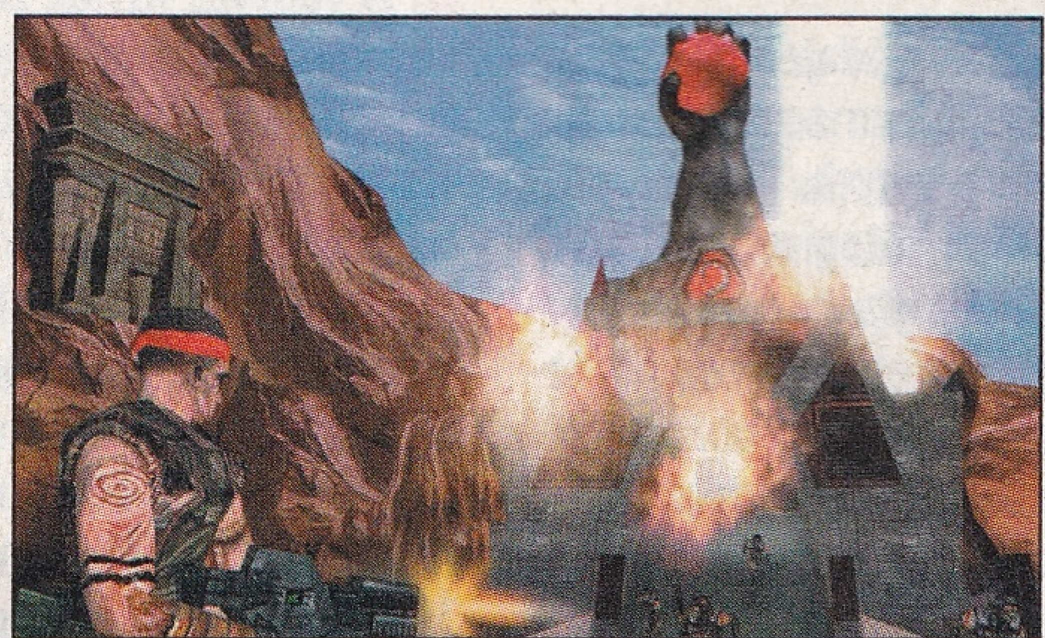
Kraj Józefa podbija imperator Orenii, który nakazuje schwytać i zabić bohatera. Nie pozwolimy na to! Wcielamy się w postać pasterza i udajemy do starożytnych krain, aby zdobyć doświadczenie i nauczyć się panować nad swymi mocami. Czy starczy nam odwagi?

→ **Termin:** *koniec 2000.* **Informacje:** *CODA, 01-958 Warszawa, ul. Jowisza 8, tel. (022) 8647824, www.coda.com.pl*



Józef doskonali swoje umiejętności, aby stawić czoło okrutnemu imperatorowi Orenii

[1] Ang. Przywoływacz. Wymowa: samoner



Teraz zwiedzimy wnętrza wszystkich tajemniczych budowli, które w Command & Conquer oglądaliśmy tylko z lotu ptaka

Command & Conquer: Renegade[2]

Gra zręcznościowa na PC | Trwa wojna między GDI (skrót od angielskiego Global Defence Initiative, po polsku Globalna Inicjatywa Obronna) a terrorystami z Bractwa NOD.

Bierzemy w niej udział jako Havoc, komandos GDI. Renegade to trówymiarowa strzelanina, w której patrzymy na świat z oczu bohatera. Kierujemy pojazdami znanymi z pierwszej części słynnej gry strategicznej czasu rzeczywistego Command & Conquer, strzelamy do wroga i podkładamy ładunki wybuchowe pod jego instalacje. Ta gra z pewnością przyciągnie licznych wielbicieli serii!

→ **Termin:** *początek 2001.* **Informacje:** *IM Group, 02-916 Warszawa, ul. Okrężna 3, tel. (022) 6422766, www.imgroup.com.pl*

[2] Ang. Dowodzenie i podbój: Zdrajca. Wymowa: kommand end konkłer: renegejd

Legends of Might & Magic[3]

Gra fabularna na PC | Fantastycznymi światami znanymi z serii gier Might & Magic chce zawładnąć szaleniec! Odkrywa on sekret Bramy Anduran – maszyny pozwalającej przemieszczać się pomiędzy krainami ze wspomnianego cyklu.

Zamierza zmienić przeszłość, aby zdobyć władzę. Jeśli mu nie przeszkodzimy, nastąpi katastrofa! Szukamy czterech artefaktów, które ochronią Bramę przed zakusami maniaka.

Legends of Might & Magic przeznaczone jest przede wszystkim do zabawy poprzez internet. Uczestniczy w niej do sześciu graczy – każdy wciela się w innego członka drużyny, która wyrusza na poszukiwanie przygód. Gra zawiera także jednoosobowy tryb rozgrywki.

→ **Termin:** *koniec 2000.* **Informacje:** *IM Group, 02-916 Warszawa, ul. Okrężna 3, tel. (022) 6422766, www.imgroup.com.pl*



Wkraczamy do światów znanych z cyklu gier fabularnych Might & Magic, aby ostatecznie zwyciężyć zło

[3] Ang. Legendy potęgi i magii. Wymowa: ledżends of majt end medżik

Nuklearny świt po atomowej burzy... Zniszczone miasta zamieszkują mutanci i uzbrojone gangi

Fallout Tactics: Brotherhood of Steel[4]

Gra strategiczna na PC | Świat po wojnie atomowej nie jest przyjemnym miejscem. Przewodzimy grupie pięciu wojowników przemierzających ruiny miast i radioaktywne pustynie kraju, który kiedyś znany był jako Stany Zjednoczone. Ocaleni z atomowej zagłady ludzie próbują odbudować cywilizację. Wielu z nich to mutanci i groźni bandyci.

W odróżnieniu od poprzednich dwóch części serii, Fallout Tactics nie jest grą fabularną, ale taktyczną. Nasza drużyna wykonuje różnorodne misje: zajmuje się zwiadem, podkłada bomby, śledzi wrogów i urządza na nich zasadzki, a także broni bunkrów. W grze zmieniają się pory dnia, dzięki czemu stosujemy odmienne taktyki w dzień i w nocy. W zabawie wieloosobowej uczestniczy do 18 graczy.

→ **Termin:** *luty 2001.* **Informacje:** *CD Projekt, 03-301 Warszawa, ul. Jagiellońska 74, tel. (022) 5196919, www.cdprojekt.com*

[4] Ang. Radioaktywny pył – taktyki: Bractwo stali. Wymowa: folałt tektiks: braderhud of stil

Kangurek Kao

Gra zręcznościowa na PC | Już wkrótce ukaże się stworzona w Polsce gra o przygodach sympatycznego kangurka Kao. Pomagamy mu uciec od człowieka, który schwytał go, aby uczynić z niego zawodowego boksera.

Po drodze spotykamy wielu przeciwników i zwiedzamy kolorowe scenerie. Kao nie używa przemocy – zamiast tego zręcznie wymyka się wrogom. Grę doceniono także poza granicami Polski: światowym dystrybutorem przygód kangurka została firma Titus. W naszym kraju Kao ukaże się oczywiście w polskiej wersji językowej i równocześnie z premierą zachodnią.

→ **Termin:** *koniec 2000.* **Informacje:** *LEM, 02-916 Warszawa, ul; Chocholowska 3c, tel. (022) 6428165, www.lem.com.pl*



Kao, choć szkolony na boksera, nie wykorzystuje swych umiejętności

Doniesienia

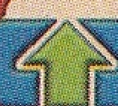
Windows ME donosi!
Jak twierdzi poważny niemiecki magazyn komputerowy Computer BILD, w najnowszym systemie operacyjnym firmy Microsoft, znanym jako Windows ME (skrót od angielskiego Millennium Edition, po polsku: Wydanie Milenijne) znajduje się tajemnicza funkcja szpiegująca użytkownika. Instalowany standardowo Media Player 7 wysyła do Microsoftu informacje o tym, jakiej muzyki słuchamy i z jakiego źródła ona pochodzi. Oczywiście czyni to bez wiedzy użytkownika!

Zawodowcy z Acclaimu
Jeremy McGarth, sześciokrotny mistrz zawodów motocyklowych Supercross, podpisał wieloletni kontrakt z firmą Acclaim.

Zawodnik będzie promował serię konsolowych symulacji wyścigów motocyklowych. Pierwszą z nich jest Jeremy McGarth Supercross 2000, która pojawi się jeszcze tej zimy na pecety i konsole PlayStation, Nintendo 64 oraz GameBoya Color. Dzięki zatrudnieniu Jeremy'ego, uważanego za najlepszego z motocyklistów ostatniego dziesięciolecia, Acclaim chce odtworzyć w grach autentyczne tory wyścigowe, oddać w pełni zachowanie maszyny podczas wyścigu i ułatwić graczom stosowanie różnych stylów jazdy w celu osiągnięcia zwycięstwa.

Kontrola z BSA
Organizacja BSA (skrót od angielskiego Business Software Alliance, po polsku: Stowarzyszenie Oprogramowania Biznesowego) zapowiedziała kontrolę legalności oprogramowania używanego w komputerach polskich firm.

Do wielu firm rozesłano kasety wideo z nagraną akcją przeszukania jednego z biur. Na filmie pokazano, jak pracownicy BSA rekwirują komputer z nielegalnym oprogramowaniem. BSA daje firmom czas do 15 listopada, by sprawdziły stan prawny swoich programów. Po tym terminie zaczną się kontrole!



WZLOTY

Nowy show dla graczy!
2 i 3 grudnia odbędzie się **System 2000: Gry + internet** – impreza przeznaczona dla wszystkich graczy.

Przez dwa dni warszawska hala Mery przyjmie tysiące miłośników gier, którzy obejrzą dziesiątki gwiazdkowych przebojów wystawianych przez krajowych dystrybutorów. Oczywiście nowości te będzie można nie tylko obejrzeć, ale także w nie zagrać i kupić po specjalnych cenach. Organizator zapowiada też turnieje i konkursy z licznymi nagrodami.

GRY objęły patronat medialny nad imprezą, mają więc nadzieję, że poziom spotkania będzie wysoki. Gracze czekają na show z prawdziwego zdarzenia!



Czarodziej włada magią i jest częściowo odporny na działanie sztuczek technicznych

Arcanum: of Steamworks and Magic Obscura[1]

Gra fabularna na PC | Oto pierwsza gra zespołu Troika Games składającego się z programistów, którzy stworzyli wcześniej znaną fabularną serię Fallout.

Arcanum wprowadza nas w świat fantasy, w którym działa zarówno magia, jak i rozwinięta technika. Elfy, krasnoludy, orkowie, ludzie i gnomy wkraczają w wiek pary i elektryczności. Bohaterowie zostają uwikłani w intrygę uknutą przez rozzłoszczonych magów, którym w związku z rozwojem nauki grozi utrata pracy.

W świecie Arcanum wykorzystywane są zarówno magiczne moce jak i zasady fizyki. Zamiast wzywać demona, bohater, który zna się na fizyce, tworzy pająka o napędzie parowym. Broń palną zastępują zaś ogniste błyskawice.

→ **Termin:** *luty 2001.* **Informacje:** *Play it!, 33-300 Bielsko-Biała, ul. Wyspiańskiego 10, tel. (033) 8118729, www.play-it.pl*



Magia, herosi i nowoczesna maszyneria – to dopiero niezwykłe połączenie!

[1] Ang. Arcanum: o maszynach parowych i czarnej magii. Wymowa: arcanum: of stimlorks end medżik obskiura



Wszystkie przyciski są ergonomiczne i programowalne

Sidewinder Force Feedback 2

Microsoft zaprezentował nowy model swojego cenionego dżojstika. Dzięki obsłudze efektu wstrząsów na ostrych zakrętach drążek próbuje nam wyskoczyć z rąk. Przepustnica to teraz wygodna dźwigienka, zaś minidżojstik służący do rozglądania się został powiększony.

→ **Termin:** *już jest.* **Informacje:** *APN Promise, 00-108 Warszawa, ul. Zielna 39, tel. (022) 6549064, www.promise.com.pl*

CO PIĘĆ MINUT PREMIERA – PRZEGLĄD ZAPOWIEDZI POLSKICH

TYTUŁ GRY	PRODUCENT	PLATFORMA	DATA WYDANIA
LOGICZNE			
Chessmaster 8000	Mindscape	PC	listopad 2000
Pipemania 2 (PL)	Empire	PC	2001
Sheep! (PL)	Mind's Eye	PC	grudzień 2000
FABULARNE i PRZYGODOWE			
Alice in Wonderland	Rogue	PC	listopad 2000
Arcanum	Troika Games	PC	I kwartał 2001
Arcatera (PL)	Ubi Soft	PC	listopad 2000
Arthur's Knights (PL)	Cryo Interactive	PC	grudzień 2000
Baldur's Gate II (PL)	Black Isle	PC	listopad 2000
Buffy the Vampire Slayer	Fox Interactive	PC	2001
Escape from Monkey Island	Lucas Arts	PC	listopad 2000
Gold and Glory: Road to Eldorado	Ubi Soft	PSX	listopad 2000
Gold and Glory: Road to Eldorado (PL)	Ubi Soft	PC	listopad 2000
Hellboy (PL)	Cryo Interactive	PC	grudzień 2000
Konung: Legenda Północy (PL)	Pan Interactive	PC	listopad 2000
Kruk (PL)	Mirage	PC	2001
Legends of Might & Magic (PL)	3DO	PC	2001
Might & Magic VIII (PL)	3DO	PC	listopad 2000
Mystery of Druids (PL)	CDV	PC	2001
Najdłuższa podróż (PL)	FunCom	PC	listopad 2000
O dwóch takich co popsuli księżyc (PL)	Mirage	PC	grudzień 2000
Planet of the Apes	Fox Interactive	PC	2001
Pool of Radiance 2	Stormfront Studios	PC	I kwartał 2000
The Ward (PL)	Spectrum Pacific	PC	listopad 2000
Ultima On-line 2	Origin Systems	PC	2001
Warriors of Might & Magic (PL)	3DO	PC	2001
Simon the Sorcerer 3D (PL)	Headfirst Adventure	PC	2001
SPORTOWE			
Championship Manager 2000/2001	Sports Interactive	PC	listopad 2000
FIFA 2001	EA Sports	PC	listopad 2000
Mat Hoffman Pro BMX	Activision	PSX	luty 2001
NBA Live 2001	EA Sports	PC	grudzień 2000
This is Football 2	PIFPro	PSX	listopad 2000
Tony Hawk's Pro Skater 2	Activision	PC	listopad 2000
World Championship Snooker	Codemasters	PC	listopad 2000
STRATEGICZNE			
Age of Sail II	Talonsoft	PC	styczeń 2001
Another War (PL)	Mirage	PC	2001

TYTUŁ GRY	PRODUCENT	PLATFORMA	DATA WYDANIA
Battle Isle IV (PL)	Blue Byte	PC	listopad 2000
Black & White (PL)	Lionhead	PC	2001
Call To Power II	Activision	PC	listopad 2000
Close Combat V: Operation Overlord	Atomic Games	PC	grudzień 2000
Commandos 2 (PL)	Pyro Studios	PC	2001
Cywilizacja II: Próba czasu (PL)	Microprose	PC	listopad 2000
Dune 3000 (PL)	Westwood Studios	PC	2001
Economic War 2001 (PL)	Monte Christo	PC	grudzień 2000
European Wars – Cossacks (PL)	CDV	PC	2001
Gangsters 2 (PL)	Hothouse Creations	PC	2001
Ground Control: Dark Conspiracy	Sierra	PC	listopad 2000
Harpoon 4	SSI	PC	I kwartał 2001
Heroes Chronicles (PL) cz.1 i 2	3DO	PC	grudzień 2000
Heroes Chronicles (PL) cz. 3, 4, 5, 6	3DO	PC	2001
Heroes of M&M - Shadow of Death (PL)	3DO	PC	listopad 2000
Kingdom Under Fire (PL)	Phantagram	PC	listopad 2000
Monopoly Tycoon (PL)	Microprose	PC	2001
Republic Revolution (PL)	Elixir Studios	PC	2001
Settlers IV (PL)	Blue Byte	PC	grudzień 2000
SimsVille (PL)	Maxis	PC	2001
Starship Troopers (PL)	Microprose	PC	wiosna 2001
Sudden Strike (PL)	CDV	PC	listopad 2000
War Commander (PL)	CDV	PC	2001
World War III (PL)	TopWare	PC	2001
SYMULACYJNE			
B-17 Flying Fortress 2	Microprose	PC	listopad 2000
Comanche 4	Novalogic	PC	2001
Enemy Engaged (PL)	Razorworks	PC	listopad 2000
Jet Fighter IV: Fortress America	Mission Studios	PC	listopad 2000
Reno Air Racers	Victory Interactive	PC	listopad 2000
Silent Hunter II	Ultimation	PC	I kwartał 2001
WYŚCIGI			
4x4 Evolution	Terminal Reality	PC	listopad 2000
4x4 Trophy (Pathfinder) (PL)	Virgin	PC	grudzień 2000
Colin McRae Rally 2.0	Codemasters	PC	grudzień 2000
Driver 2	Reflections	PSX	listopad 2000
F1 World Grad Prix 2000	EIDOS	PC	grudzień 2000
Need for Speed On-line: Motor City	EA Sports	PC	2001
Test Drive 6	Accolade	PC	listopad 2000
World's' Scariest Police Chases	Fox Interactive	PC	grudzień 2000

Dżojstik dla strategów!

Strategic Commander to dżojstik Microsoftu przeznaczony dla dowódców. Poruszamy nim lewą dłonią, a w prawej trzymamy myszkę. Dzięki kilkunastu przyciskom kontrolujemy do sześciu grup jednostek i wydajemy każdej jeden z trzech zdefiniowanych uprzednio rozkazów. Ruchy dłonią przesuwają mapę, a jeśli gra na to pozwala, skręt dłoni powoduje zmianę kierunku patrzenia. Osobne dwa przyciski przybliżają i oddalają kamerę.

→ **Termin:** *już jest.* **Informacje:** *APN Promise, 00-108 Warszawa, ul. Zielna 39, tel. (022) 6549064, www.promise.com.pl*



Najnowszy gadżet Microsoftu przypomina czołg

UPADKI

Przemoc dla każdego?

Na Zachodzie pełne przemocy gry dla dorosłych są specjalnie oznaczane. Niestety w Polsce takie ostrzeżenia należą do rzadkości. Kolorowe pudełka i fajne tekściki zachęcają do zakupu tytułów ociekających krwią. **GRY** uważają, że to musi się zmienić. Klienci chcą wiedzieć, co kupują. Nie każdy ma ochotę oglądać krwawe sceny!

NA CZASIE

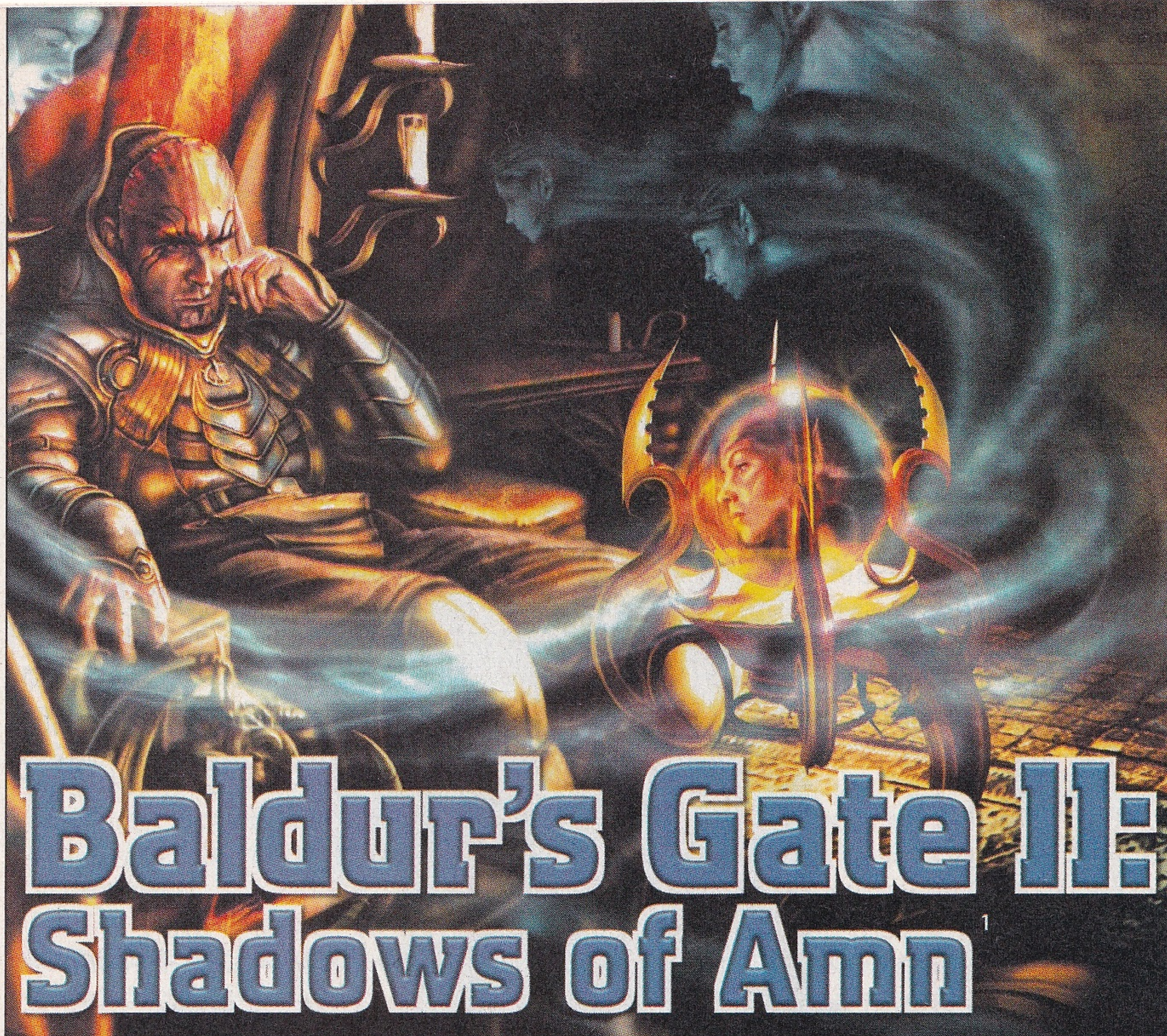
Gruba ryba się miga ● Pieniek idzie na wojnę ● PC Games będzie miało brata?

NA KWASIE

Dziennikarze monitorowani ● Ostatki fabryki snów ● Przekraczamy linię śmierci

DYSTRYBUTORÓW GIER

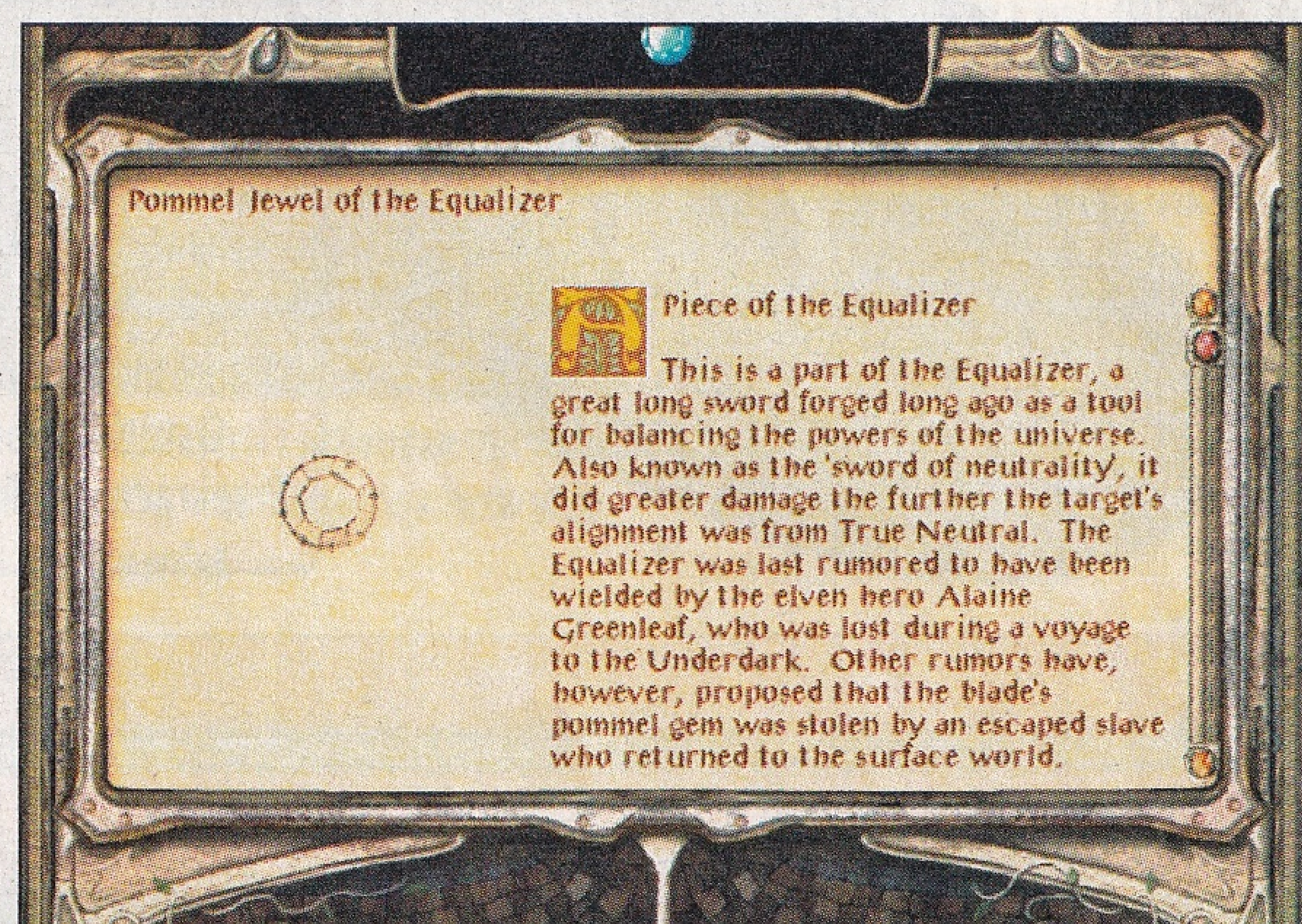
TYTUŁ GRY	PRODUCENT	PLATFORMA	DATA WYDANIA
ZRĘCZNOŚCIOWE			
Asterix i Obelix kontra Cezar (PL)	Cryo Interactive	PC	listopad 2000
Blair Witch: część 2 (PL)	Terminal Reality	PC	listopad 2000
Blair Witch: część 3 (PL)	Terminal Reality	PC	I kwartał 2001
Command & Conquer: Renegade	Westwood Studios	PC	2001
Crusaders of Might & Magic 2 (PL)	3DO	PC	2001
Deep Fighter	Ubi Soft	PC	listopad 2000
Duke Nukem: Endangered Species	Action Forms	PC	listopad 2000
Evil Twin: Cyprien's Chronicles (PL)	Ubi Soft	PC	2001
Frogger 2: Zemsta błotniaka (PL)	Atari	PC	listopad 2000
Giants (PL)	Planet Moon Studios	PC	grudzień 2000
Gift from the Stars (PL)	Cryo Interactive	PC	grudzień 2000
Heart of Stone (PL)	Pyro Studios	PC	2001
Hitman: Codename 47	IO Interactive	PC	grudzień 2000
In Cold Blood (PL)	Revolution Software	PC	listopad 2000
Kangurek Kao (PL)	X-Ray	PC	listopad 2000
Martian Gothic: Unification	Creative Reality	PSX	listopad 2000
Pac Man (PL)	Atari	PC	listopad 2000
Quake III Team Arena	Activision	PC	listopad 2000
Return to Castle Wolfenstein	Activision	PC	2001
Severance: Blade of Darkness	Codemasters	PC	grudzień 2000
Tomb Raider V: Chronicles	Core Design	PC	listopad 2000
Tribes 2	Dynamix	PC	I kwartał 2001
DLA DZIECI			
Hugo: Magiczna podróż (PL)	ITE Media	PC	listopad 2000
Hugo: Magiczny dąb (PL)	ITE Media	PC	listopad 2000
Hugo: Rollercoaster (PL)	ITE Media	PC	grudzień 2000
Hugo: Świąteczna przygoda (PL)	ITE Media	PC	grudzień 2000
Hugo: Tropikalna wyspa 2 (PL)	ITE Media	PC	2001
Lego Alpha Team (PL)	Lego Media	PC	grudzień 2000
Lego Island (PL)	Lego Media	PC	grudzień 2000
Lego Legoland (PL)	Lego Media	PC	grudzień 2000
Lego Rock Raiders (PL)	Lego Media	PC	listopad 2000
Lucky Luke - Twoje kreskówki (PL)	Emme	PC	grudzień 2000
Na kłopoty Pantera (PL)	Octagon Entertainment	PC	listopad 2000
Playmobil: Alex (PL)	Ubi Soft	PC	listopad 2000
Playmobil: Laura (PL)	Ubi Soft	PC	listopad 2000
Popeye - Twoje kreskówki (PL)	Emme	PC	listopad 2000
Smerfy - Twoje kreskówki (PL)	Emme	PC	grudzień 2000
Smerfy i Natura (PL)	Emme	PC	grudzień 2000
Tom i Jerry - Twoje kreskówki (PL)	Emme	PC	listopad 2000



Baldur's Gate II: Shadows of Amn[1]



Tajemnicze jaskinie i niezwykłe stwory znowu czekają na naszych dzielnych bohaterów!



W czasie wypraw znajdujemy części magicznych przedmiotów. Jeżeli zbierzemy wszystkie elementy, kowal tworzy z nich potężny artefakt

Gra fabularna na PC | Szalony mag, tortury, przeznaczenie, tajemnica przybranej siostry... Historia bohatera Baldur's Gate II i jego drużyny zaczyna się jak dobry film. A potem napięcie rośnie

TREŚĆ GRY

Przygodę rozpoczynamy w lochach szalonego maga Irenicusa, który poddaje nas eksperymentom. Jednak szybko uwalniamy się od roli królika doświadczalnego. Na drodze do wyjścia z lochów czekają jeszcze liczne niebezpieczeństwa. Wydaje się, że mag uwięził drużynę dlatego, że główny bohater gry jest synem boga.

Potem jednak okazuje się, że Irenicus chciał schwytać Imoen, przybraną siostrę naszego herosa. Sytuacja komplikuje się jeszcze bardziej, gdy wysłannicy tajemniczego stowarzyszenia magów porywają Irenicusa i Imoen. Wyruszamy na poszukiwania dziewczyny i odkrywamy prawdę o naszej przybranej siostrze. Kroczymy uliczkami portowego miasta Athkatla, przemierzamy dzikie ostępy Amnu.

Baldur's Gate II obfituje w zaskakujące pomysły. Czasami dowiadujemy się o jakimś wydarzeniu, które z pozoru nie ma nic wspólnego z opowieścią. Jednak po pewnym czasie okazuje się, że idealnie pasuje ono do historii. Nieoczekiwane zwroty akcji sprawiają, że z zapartym tchem śledzimy przygody drużyny. Fabuła jest nieliniowa, zaś nasze decyzje mają kluczowy wpływ na jej rozwój. W Baldur's Gate II nie ma jedynie słusznych rozwiązań – wybór jest często trudny.

Przed rozpoczęciem gry wybieramy rasę, profesję i współczynniki głównego bohatera. Pozostali członkowie drużyny dołączają w czasie wyprawy, jeśli nie przeszkadzają innym. Poza przyjaciółmi znanymi z pierwszej części gry w Shadows of Amn spotykamy kilku nowych śmiałków. Każdy z nich ma własną osobowość, dzięki czemu rozgrywka jest bardziej realistyczna.



Fabuła podzielona jest na kilka rozdziałów. Pierwszy kończy się po wyjściu z lochów. Następny to przygody w mieście Athkatla



Nie zdołamy przeszkodzić nieznajomym, którzy chwytają Irenicusa i Imoen. Jest to jeden z momentów w których nie mamy wpływu na przebieg rozgrywki. Akcja toczy się zgodnie z założonym scenariuszem

TECHNIKALIA

Program gry, znany z poprzedniej części cyklu, został znacząco poprawiony. Dostępne są wyższe rozdzielczości ekranu (najwygodniejsza to 800 na 600 punktów). Gra wykorzystuje akceleratory graficzne, dzięki czemu animacje elementów otoczenia i efekty towarzyszące czarom prezentują się nader okazale.

Intuicyjna obsługa sprawia, że bez trudu kierujemy sześcioosobową drużyną. Rozbudowane opcje gry pozwalają dostosować ją do naszych wymagań. Walka toczy się w czasie rzeczywistym, według zasad systemu gier fabularnych Advanced Dungeons & Dragons. Wciskając spację, w dowolnej chwili zatrzymujemy akcję. Następnie wydajemy rozkazy członkom drużyny.

WERDYKT

Baldur's Gate II to solidna gra fabularna, która ma już swoją markę. Znów przeżywamy niezwykłą przygodę w krainie fantasy. Zalety to wygodna obsługa, atrakcyjna grafika i nieliniowa fabuła. **GRY** niecierpliwie czekają na zapowiedziane polskie wydanie. Mamy nadzieję, że poziom tłumaczenia dorówna jakości gry.



Dla szalonego maga Irenicusa jesteśmy tylko zabawką

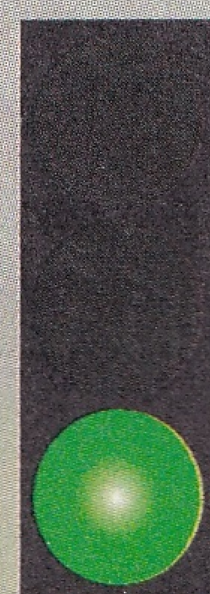
Baldur's Gate II





INFORMACJE O PRODUKCIE	
Producent	Black Isle/Interplay
Polski dystrybutor	CD Projekt
Data wydania w Polsce	listopad 2000
Przypuszczalna cena	159 zł
PLATFORMA I SYSTEM	PC Win 95/98
Wymagania sprzętowe	P233/32 MB
Obsługa akceleratorów	jest, niekonieczny
Tryb wieloosobowy w sieci	dla 6 graczy
WYNIKI MINITESTU	
Poziom trudności	średni
Instalacja	bezproblemowa
Obsługa i działanie	bezproblemowe
Grywalność	bardzo wysoka
POZOSTAŁE PLATFORMY	brak

Prognoza:



bardzo dobra

[1] Ang. Wrota Baldura II: Cienie Amnu. Wymowa: baldurs gejt tu: szadołs of amn

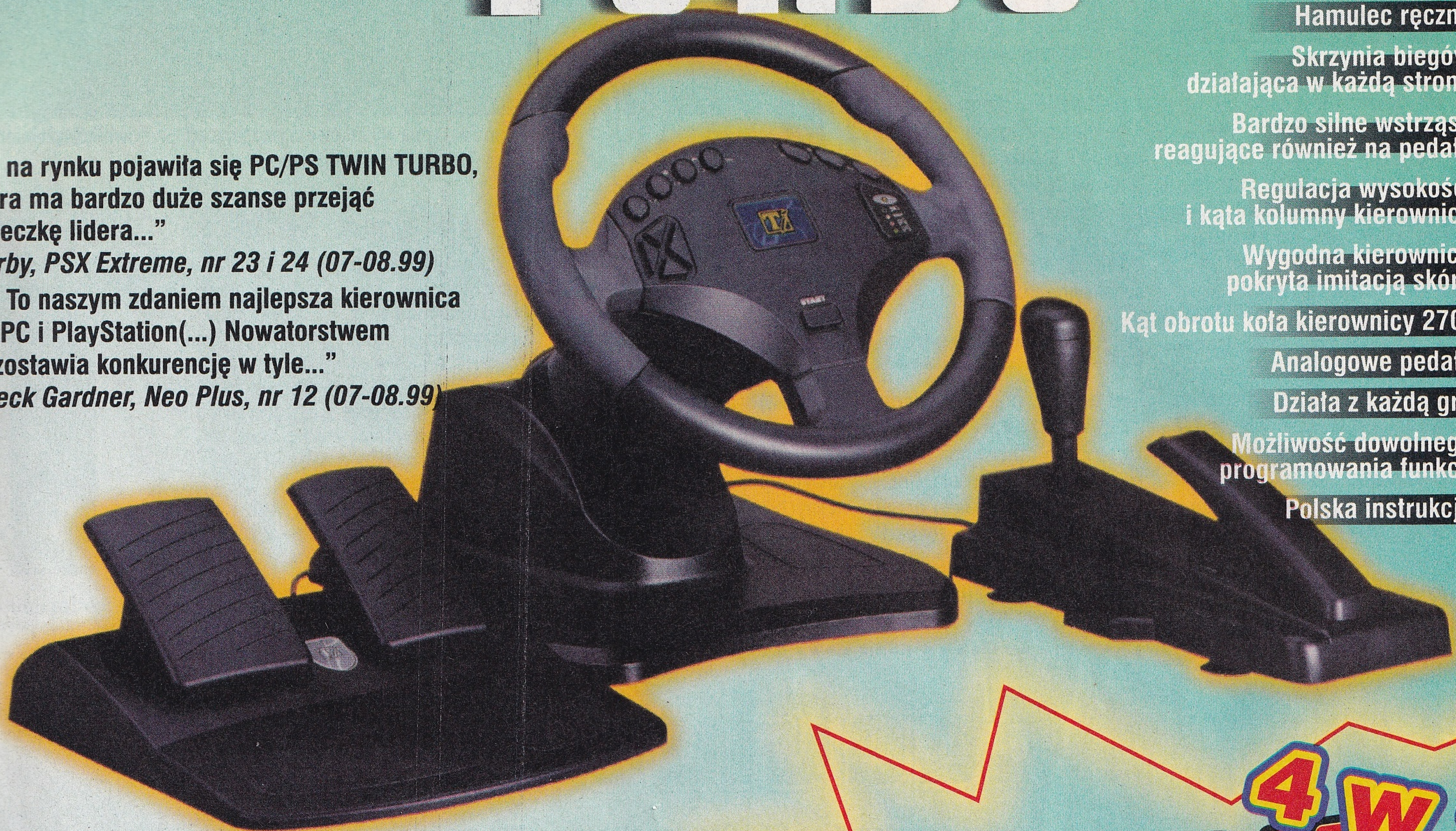
Przypominamy! Jedyna oryginalna kierownica w wersji PC i PSX

PC/PS TWIN TURBO

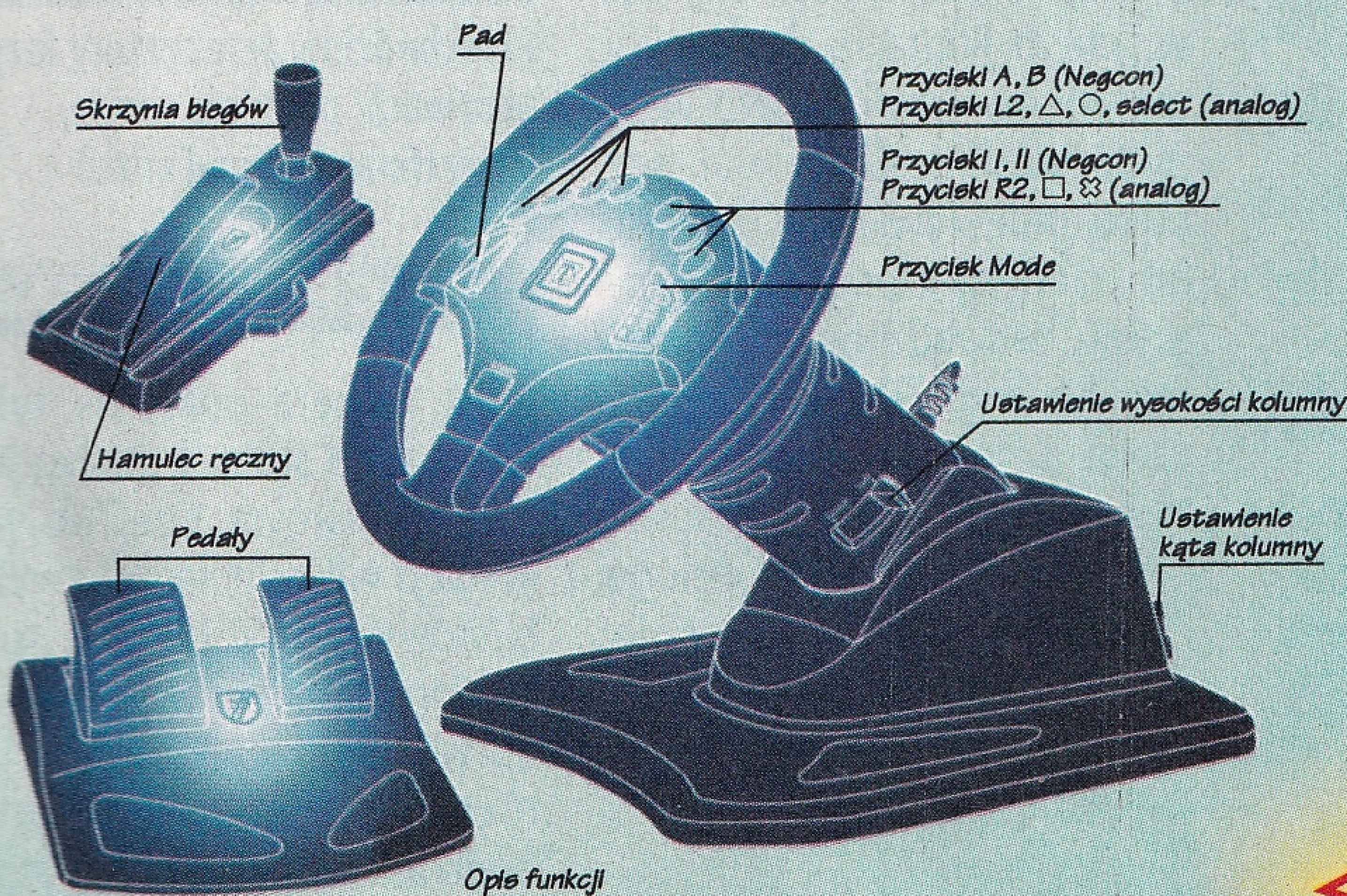
Nowość!

„... na rynku pojawiła się PC/PS TWIN TURBO, która ma bardzo duże szanse przejąć pałeczkę lidera..."
Norby, PSX Extreme, nr 23 i 24 (07-08.99)

„... To naszym zdaniem najlepsza kierownica do PC i PlayStation(...) Nowatorstwem pozostawia konkurencję w tyle..."
Sheck Gardner, Neo Plus, nr 12 (07-08.99)



- Hamulec ręczny
- Skrzynia biegów działająca w każdą stronę
- Bardzo silne wstrząsy reagujące również na pedały
- Regulacja wysokości i kąta kolumny kierownicy
- Wygodna kierownica pokryta imitacją skóry
- Kąt obrotu koła kierownicy 270°
- Analogowe pedały
- Działa z każdą grą
- Możliwość dowolnego programowania funkcji
- Polska instrukcja



Możliwość instalacji między udami i na stole.

4 w 1

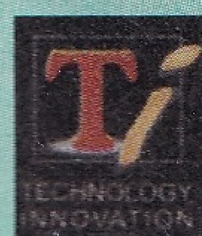
UWAGA! REWELACJA!

Zaoszczędź!

Kierownica Twin Turbo Deluxe współpracująca z PC, PSX, PSX2, Nintendo64

Szukaj w dobrych sklepach!

Wyłączna dystrybucja w Polsce produktów





ul. Rysy 33, 02-828 Warszawa
kontakt: (022) 643-54-20, 643-34-80, fax (022) 641-84-82
e-mail: manta@tomnet.pl, manta@gromit.pmc.com.pl
pon.-pt. 9.00-17.00

Zapraszamy do współpracy hurtownie i sklepy z całego kraju.

Produkt dostępny w sprzedaży wysyłkowej

Produkty dostępne na terenie całego kraju i w sieci EMPiK

Metal Gear Solid[1]

Gra przygodowo-zręcznościowa na PC i PlayStation | Do naszych komputerów wkrada się szpieg. To Solid Snake, który uciekł z konsoli PlayStation



Tym razem Snake ma wyjątkowo wymagających przeciwników: żołnierzy o genetycznie wzmacnianych zmysłach

TREŚĆ GRY

Amerykańską bazę, w której składowana jest broń atomowa, atakują terroryści. Tylko jeden człowiek może uratować przetrzymywanych tam zakładników. Jest nim Solid Snake, superagent tajnej organizacji Foxhound.

Snake wycofał się już z czynnej służby i nie chce przerywać spokojnego życia. Rusza jednak na pomoc. Instynkt wywiadowcy podpowiada mu, że ta misja jest czymś więcej niż zwykłą operacją ratunkową.

Grę Metal Gear Solid stworzyli Japończycy. Przeznaczona jest ona na rynek japoński. Dlatego wydaje się nam tak egzotyczna. Sposób prowadzenia narracji przywodzi na myśl pełnometrażowe anime (japońskie filmy animowane z grafiką w stylu manga).

Fabuła jest skomplikowana i nawiązuje do poprzednich przygód Snake'a. Przerywniki filmowe są świetnie wyreżyserowane i podnoszą napięcie. Zabawa w Metal Gear niewiele odbiega od dynamiki filmu sensacyjnego.

TECHNIKALIA

Niestety, przy przenoszeniu gry z PlayStation na peceta nie wykorzystano przewagi mocy komputera nad konsolą. Grafika jest identyczna jak w oryginale. Jedyna zmiana to podwyższona rozdzielczość. Metal Gear Solid ma natomiast dobrą oprawę dźwiękową.

WERDYKT

Mimo pewnych braków, Metal Gear Solid ma wysoką grywalność. Zawdzięcza to fabule: na podstawie Metal Gear Solid można by napisać kilka książek sensacyjnych. Historia Snake'a pełna jest niespodziewanych zwrotów akcji, zaskakujących spotkań i intryg. Podczas gry rzeczywiście czujemy się jak agent specjalny wykonujący misję!

Metal Gear Solid

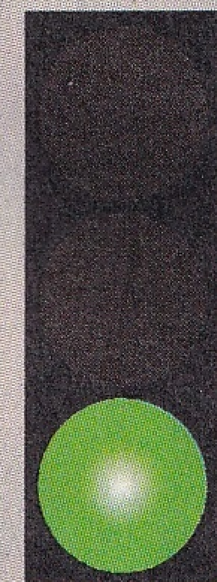


OD 15 LAT



INFORMACJE O PRODUKCIE	
Producent	Konami/Microsoft
Polski dystrybutor	APN Promise
Data wydania	jeszcze nieznana
Przypuszczalna cena	jeszcze nieznana
PLATFORMA I SYSTEM	PC Windows 95/98
Wymagania sprzętowe	PII 266, 32 MB
Obsługa akceleratora	jest, konieczny
Tryb wieloosobowy w sieci	brak
WYNIKI MINITESTU	
Poziom trudności	wysoki
Instalacja	bezproblemowa
Obsługa i działanie	bezproblemowe
Grywalność	celująca
POZOSTAŁE PLATFORMY	PlayStation

Prognoza:



bardzo dobra

[1] Ang. Metal Gear (dosłownie metalowy sprzęt) to w świecie gry wielki, kroczący robot bojowy. Solid (dosłownie: stały) to część kryptonimu Solida Snake'a. Wymowa: metal gir solid

CueClub[2]

Gra sportowa na PC | Oto symulator bilardu, który jest zagrożeniem dla trójwymiarowych konkurentów. Ba, jest nawet ciekawszy niż partyjka na prawdziwym stole!



Aby pokonać tych nietypowych przeciwników, potrzebujemy doświadczenia. A także odrobiny szczęścia

TREŚĆ GRY

Jako członek klubu uczestniczymy w rozgrywkach, grając w jeden z kilku rodzajów bilardu. Oprócz tradycyjnego poola, w grze znajduje się snooker, dziewiątka oraz kiler, w którym przegrywający zostaje po prostu zastrzelony (makabra!). Jest też tryb gry w kilka osób.

W czasie gry odwiedzamy osiem wirtualnych pokojów, z których każdy utrzymany jest w innym klimacie. Jest pokój dla VIP-ów (czyli bardzo ważnych osób), jest bar, a nawet pokój umeblowany w klimacie lat siedemdziesiątych. Rozgrywki prowadzone są w systemie ligowym. Pod koniec gry czeka na nas mistrz, którego trudno jest pokonać.

CueClub ma prostą obsługę i gra się w niego przyjemnie. Jeśli mamy problemy, zaglądamy do przewodnika, który podaje praktyczne wskazówki.



Przechodzimy przez cztery fazy eliminacji: pierwszą rundę, ćwierćfinał, półfinał i finał

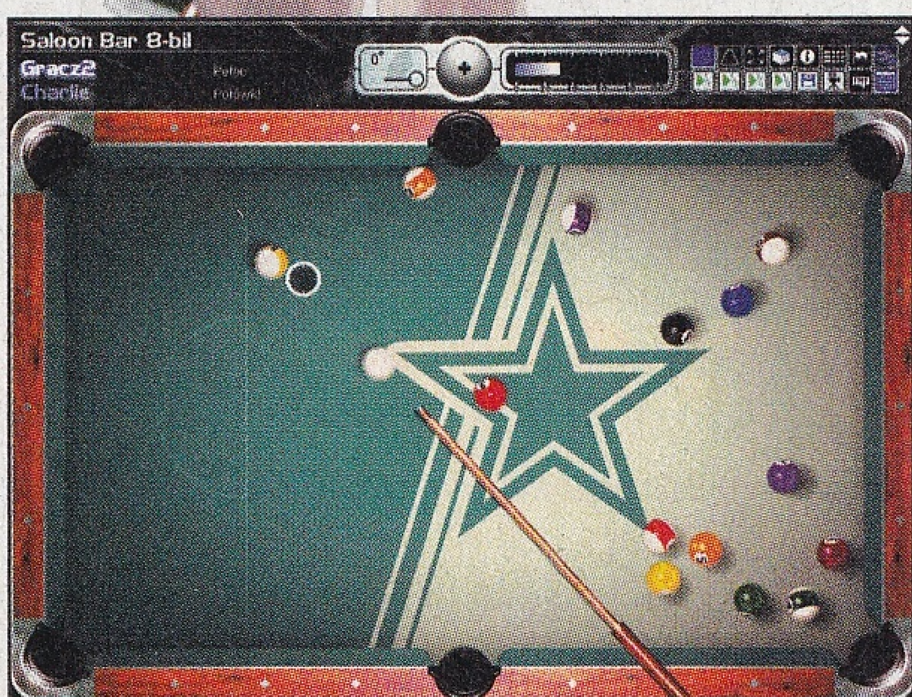
TECHNIKALIA

Choć kamera pokazuje tylko obraz znad stołu, a grafika jest dwuwymiarowa, CueClub wygląda o wiele lepiej niż zwykłe bilardy. Gra wykorzystuje akceleratory grafiki trójwymiarowej do tworzenia efektów specjalnych: mgły, kolorowych świateł i odblasków na kulach. Grafika jest dopracowana w najdrobniejszych szczegółach!

Jeśli posiadamy dobrą kartę dźwiękową i głośniki, czujemy się jak w prawdziwym klubie. Ostrożnie przymierzamy się do uderzenia, a potem posyłamy bile do dołków.

WERDYKT

Ładna, prosta i grywalna. Czy trzeba jeszcze czegoś więcej? No tak! CueClub ma jeszcze jedną zaletę: niskie wymagania sprzętowe.



Jak się okazuje, dwuwymiarowa grafika nie odeszła jeszcze do lamusa. Ta w CueClub sprawdza się lepiej niż trójwymiarowa!

CueClub



POLSKA WERSJA JĘZYKOWA

INFORMACJE O PRODUKCIE	
Producent	Midas/Bulldog Int.
Polski dystrybutor	TopWare
Data wydania	już jest
Cena	69,95 zł
PLATFORMA I SYSTEM	PC Windows 95/98
Wymagania sprzętowe	P166, 16 MB RAM
Obsługa akceleratora	jest, niekonieczny
Tryb wieloosobowy w sieci	brak
WYNIKI MINITESTU	
Poziom trudności	średni
Instalacja	bezproblemowa
Obsługa i działanie	bezproblemowe
Grywalność	celująca
POZOSTAŁE PLATFORMY	brak

Prognoza:



celująca

[2] Ang. Klub kijów. Wymowa: kiu klab



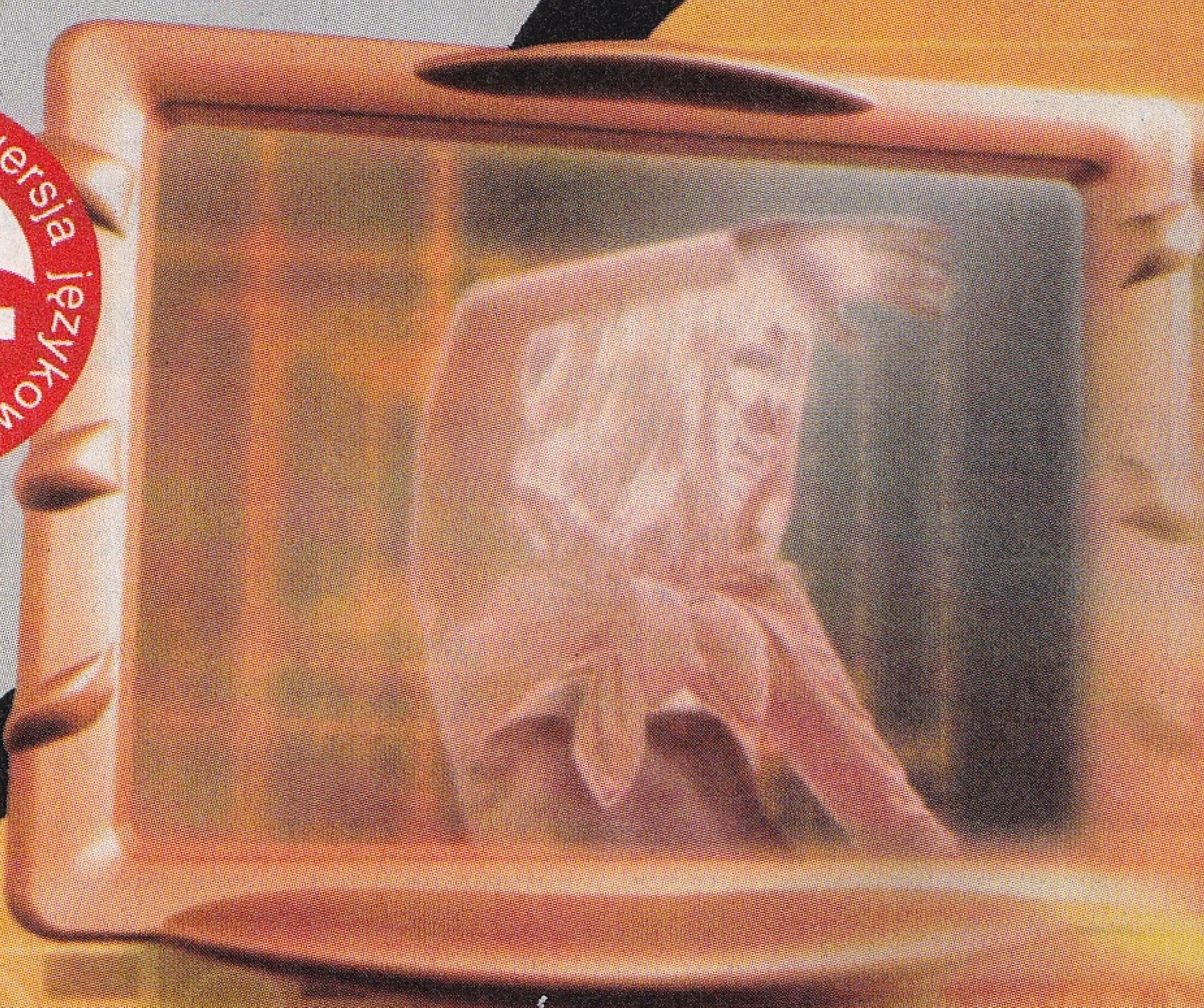
music maker generation 6



dobra cena 99 zł

profesjonalna polska wersja językowa PL CODA

Twoja kreatywność nie ma granic!







- > Czarodziej Piosenek
- > 48 ścieżek stereo (audio + wideo)
- > 6 wirtualnych instrumentów + funkcja karaoke
- > Kontroler Wideo + funkcje internetowe
- > 2 100 nowych dźwięków + pliki wideo na 3xCD



CODA
Wyłączny dystrybutor w Polsce
www.coda.com.pl

Detaliczna sprzedaż wysyłkowa
tel.: (0 22) 864-78-25
Już dziś zamów program a dostaniesz go jako jeden z pierwszych w Polsce. Zero kosztów wysyłki.

Bez granic – Magix Music Maker Generation 6 oferuje Ci wszystko, czego potrzebujesz, by produkować muzykę i towarzyszące jej wideoklipy. Wybierz dowolny muzyczny styl i twórz piosenki za pomocą wirtualnych instrumentów i efektów. Następnie za pomocą specjalnego Wideo Kontrolera zmiksuj swój wideoklip z animacji i różnorodnych obrazków dołączonych do programu. Do wykorzystania wszystkiego, co oferuje Internet, wystarczy kilka przycisków. Możesz nawet umieszczać swoje utwory na specjalnej stronie WWW Magixa. Wejdź na szczyt listy przebojów!

Homeworld: Cataclysm[1]

[1] Ang. Ojczysta planeta: Kataklizm. Wymowa: hołmlord kataklizm

Gra strategiczna na PC | W kosmicznej pustce nikt nie usłyszy naszego wołania o pomoc. Tylko spryt, męstwo i wytrwałość zapewniają zwycięstwo w walce o przetrwanie

Homeworld: Cataclysm

OD 12 LAT

INFORMACJE O PRODUKCIE	
Producent	Sierra
Polski dystrybutor	Play it!
Data wydania	grudzień 2000
Przypuszczalna cena	99 zł
PLATFORMA I SYSTEM	PC Windows 95/98
Wymagania sprzętowe	PII 266/32 MB
Obsługa akceleratora	jest, wymagany
Tryb wieloosobowy w sieci	jest
WYNIKI MINITESTU	
Poziom trudności	wysoki
Instalacja	bezproblemowa
Obsługa i działanie	bezproblemowe
Grywalność	bardzo dobra
POZOSTAŁE PLATFORMY	brak

Prognoza:



bardzo dobra

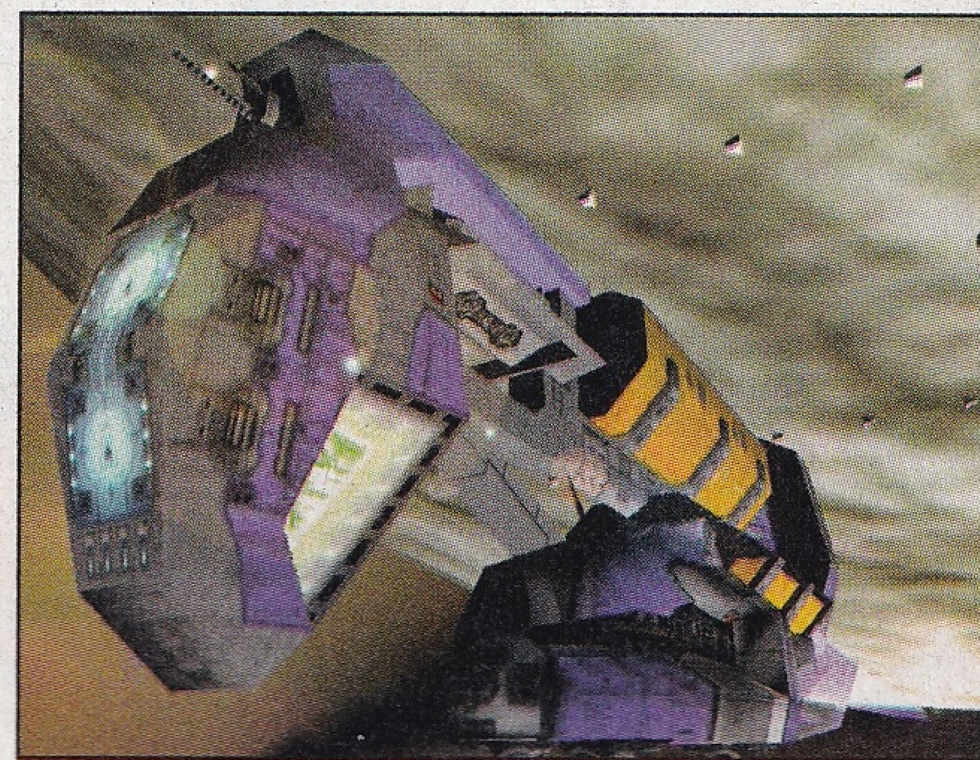
TREŚĆ GRY

Homeworld: Cataclysm jest kontynuacją hitu z zeszłego roku. To gra strategiczna czasu rzeczywistego, której akcja toczy się w kosmosie. Rozgrywamy bitwy i potyczki w mrocznej przestrzeni. Budujemy pojazdy kosmiczne, które osłaniają nasz statek-matkę. Przeciwnik atakuje z różnych stron, jego uderzenia są niespodziewane i podstępne.

TECHNIKALIA

W grze oglądamy wiele przerywników filmowych, wprowadzających nas w zawiłą intrygę. Grafika jest szczegółowa i efektowna, zwłaszcza gdy posiadamy akcelerator 3D najnowszej generacji.

W Cataclysm poprawiono wygląd i sposób obsługi. Jednostkami sterujemy bez trudu, szybko poznając znaczenie poszczególnych komend. W czasie gry towarzyszy nam wspaniała muzyka.



Od wydarzeń opisanych w pierwszej części gry minęło 15 lat. Ponownie czeka nas efektowna kosmiczna wojna, w której dowodzimy potężną flotą gwiezdną. Do ataku!

WERDYKT

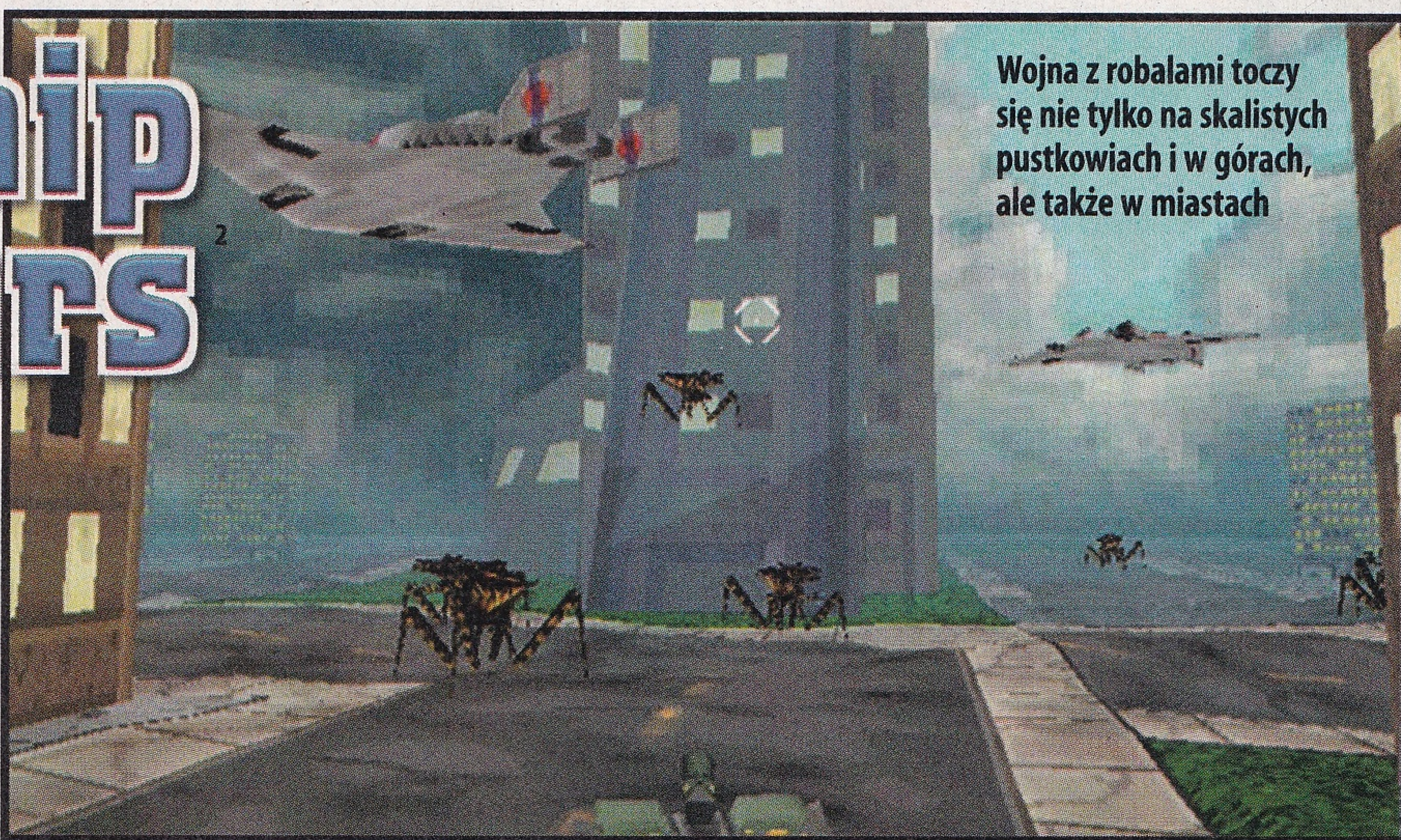
Ciekawa, rozbudowana i wciągająca, a do tego piękna gra. Miłośnicy poprzedniej części znajdą tu coś dla siebie. Natomiast dla początkujących taktyków te kosmiczne zmagania są nieco za trudne.



Starship Troopers[2]

[2] Ang. Żołnierze kosmosu. Wymowa: starszip trupers

Gra strategiczna na PC | Obrzydliwe robale z planety Klandathu znowu nacierają. Tym razem atakują nasze komputery. Jedynym ratunkiem są żołnierze kosmosu!



Wojna z robalami toczy się nie tylko na skalistych pustkowiach i w górach, ale także w miastach

TREŚĆ GRY

Starship Troopers to trójwymiarowa strategia czasu rzeczywistego nawiązująca do filmu Żołnierze kosmosu, który przed dwoma laty był kinowym przebojem.

W grze dowodzimy grupą młodych komandosów wysłanych w sam środek wojny z robalami – Arachnidami. Bierzemy udział w desancie na planetę Klandathu, bronimy bazy przed hordami przeciwników i polujemy na Brain Buga – robala kontrolującego cały rój.

Podczas działań zdobywamy doświadczenie i wykorzystujemy specjalistyczny sprzęt. Oczywiście w miarę rozwoju fabuły przeciwnicy także stają się silniejsi. Najpotężniejszych – takich jak robal–tankowiec (po angielsku tanker bug) – niszczy tylko zmasowany ogień kilku plutonów.

TECHNIKALIA

Gra wygląda przyzwoicie, choć biorąc pod uwagę możliwości współczesnych komputerów, grafika jest przeciętna. To po prostu solidna rzemieślnicza robota. Animacje ruchomych obiektów są starannie wykonane – pająkowate robale i nasi żołnierze poruszają się płynnie i realistycznie.

WERDYKT

Starship Troopers ma się dopiero ukazać (zapowiadana jest polska wersja). Tymczasem możemy już kupić podobne tytuły, na przykład Ground Control. Nowa gra spodoba się wielbicielom filmu, bowiem autorom udało się oddać jego nastrój.

Według pierwotnego założenia twórców, Starship Troopers miało być trójwymiarową strzelaniną. Efekt końcowy okazał się zupełnie inny. GRY nie są nim zachwycone.

Starship Troopers



OD 15 LAT

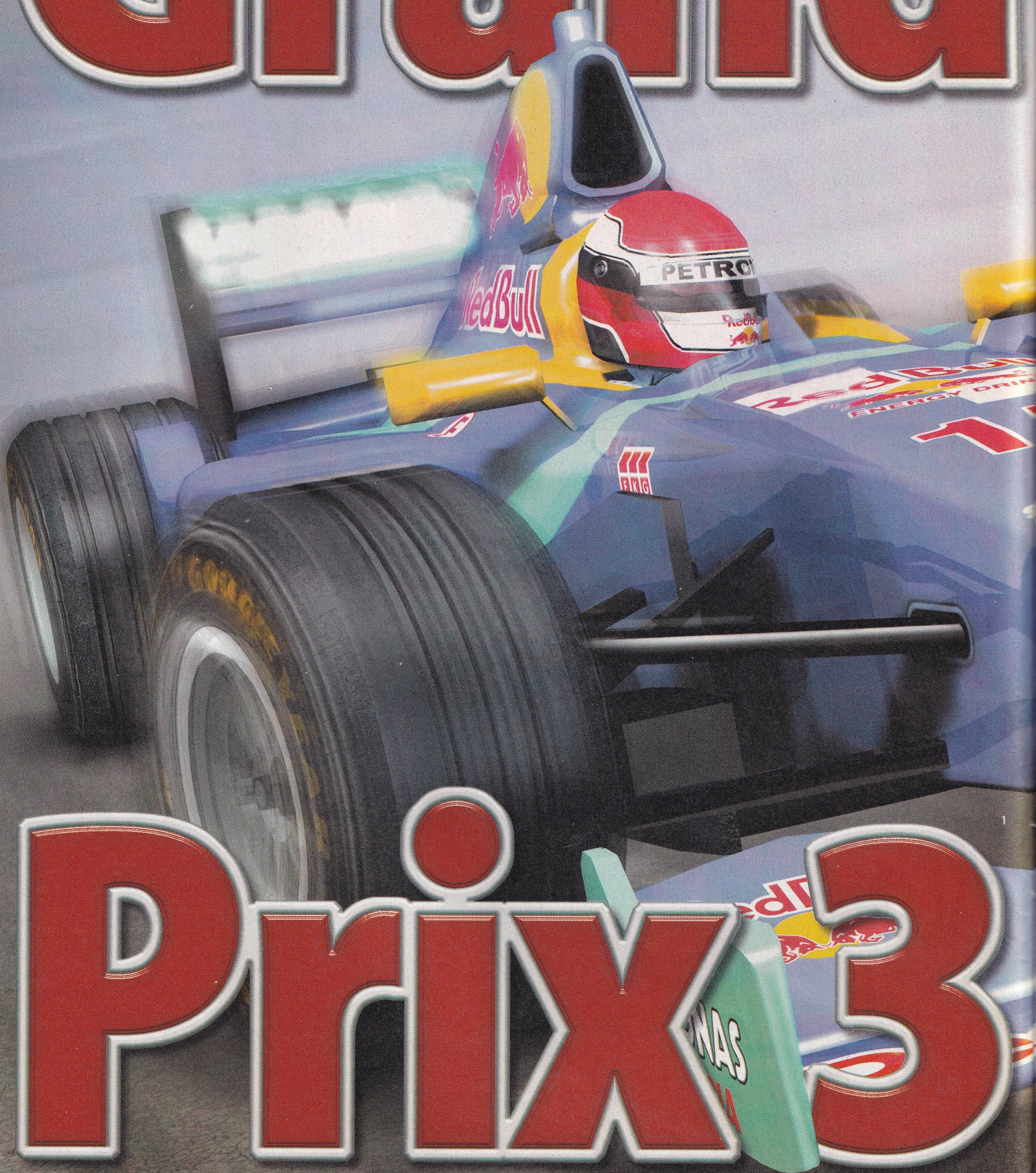
INFORMACJE O PRODUKCIE	
Producent	Hasbro Interactive
Polski dystrybutor	CD Projekt
Data wydania	listopad 2000
Przypuszczalna cena	jeszcze nieznana
PLATFORMA I SYSTEM	PC Windows 95/98
Wymagania sprzętowe	P233, 64 MB
Obsługa akceleratora	jest, wymagany
Tryb wieloosobowy w sieci	jest
WYNIKI MINITESTU	
Poziom trudności	wysoki
Instalacja	kłopotliwa
Obsługa i działanie	bezproblemowe
Grywalność	dostateczna
POZOSTAŁE PLATFORMY	brak

Prognoza:



dostateczna

Grand Prix 3[1]



[1] Po francusku: Wielka nagroda. Grand Prix to tradycyjna nazwa najważniejszych imprez sportowych, w tym wyścigów. Wymowa: gran pri

Gra wyścigowa na PC | Szybkość przekracza 300 kilometrów na godzinę. Od przeciążenia trzeszczy kręgosłup, a uszy przewierca nam przeraźliwy ryk silnika. Dzięki Grand Prix 3 poznajemy atmosferę prawdziwych wyścigów Formuły 1! Ściągawka na stronie 48

TREŚĆ GRY

Grand Prix 3 to realistyczny symulator wyścigów Formuły 1. Na początku gry wybieramy zespół, w którego barwach startujemy i decydujemy, w jakiej konkurencji bierzemy udział.

Aby natychmiast wystartować, klikamy na opcję Szybki wyścig. Przed rajdem ustalamy tylko pozycję, na której rozpoczynamy jazdę i siadamy za kierownicą.

Następna opcja to Pojedynczy wyścig. Mamy w niej do wyboru więcej możliwości. Jazdę zaczynamy od ćwiczeń, kwalifikacji lub wyścigu.

Przed każdym startem dokonujemy zmian w ustawieniach maszyny. Warto na przykład dobrać opony odpowiednie do pogody: podczas deszczu na gładkich gumach (po angielsku: slick) daleko nie zajedziemy – wybieramy więc opony z odpowiednim bieżnikiem.

O miejscu na starcie decyduje wynik wyścigu kwalifikacyjnego. Jeśli go pominiemy, startujemy z ostatniego miejsca. W takim wypadku nawet mistrz nie powinien liczyć na zwycięstwo.

Samochody to prawdziwe bestie. Szybkość 100 km/h osiągają w czasie poniżej trzech sekund, a moc ich silników przekracza 700 koni mechanicznych. Opanowanie techniki jazdy takim potworem zajmuje trochę czasu. Każde zjechanie na pobocze kończy się poślizgiem i lądowaniem na bandzie. Uszkodzenie maszyny gwarantowane!

Gra zaskakuje wysokim poziomem trudności. Utrzymanie samochodu na torze przy wyłączonych opcjach ułatwiających jazdę graniczy z cudem! Co więcej, nasz pojazd może się po prostu złośliwie zepsuć i rozkraczyć na środku toru. Awarie są różne, ale najczęściej ich efektem jest nieprzyjemne zakończenie wyścigu przed czasem. Na szczęście nie zdarzają się często.

Podczas gry uważamy przede wszystkim, aby nie stracić spojlerów, szczególnie przedniego. Bez niego pojazd ma tendencję do podnoszenia przodu; może nawet unieść się w powietrze, co grozi wypadkiem. Druga pułapka to przeszkody na torze. Gdy często w nie uderzamy, niszczymy wrażliwą karoserię wyścigówki i w rezultacie nie kończymy wyścigu.

Naprawę drobnych uszkodzeń i wymianę opon przeprowadzamy, zjeżdżając do boksu. Tam uzupełniamy także zapas paliwa. Każda wizyta w boksie chwilę trwa i kosztuje utratę miejsca w stawce, więc korzystamy z tej możliwości z umiarem.

W Grand Prix 3 istnieje możliwość zapisania stanu gry nawet podczas jazdy! Dzięki temu możemy przerwać zażartą rywalizację, odpocząć, przemyśleć taktykę i wrócić na tor.

Po ukończeniu wyścigu oglądamy wykres pokazujący przebieg walki. Warto analizować sposób przejazdu najlepszego okrążenia, aby nie popełniać tych samych błędów i rozwijać swoje umiejętności.

INSTALACJA

Po umieszczeniu płyty CD w napędzie i uruchomieniu programu instalacyjnego wybieramy opcję Zainstaluj, a następnie folder, w którym ma być umieszczona gra. W trakcie instalacji wyświetlane są podpowiedzi dotyczące pokonywania zakrętów.

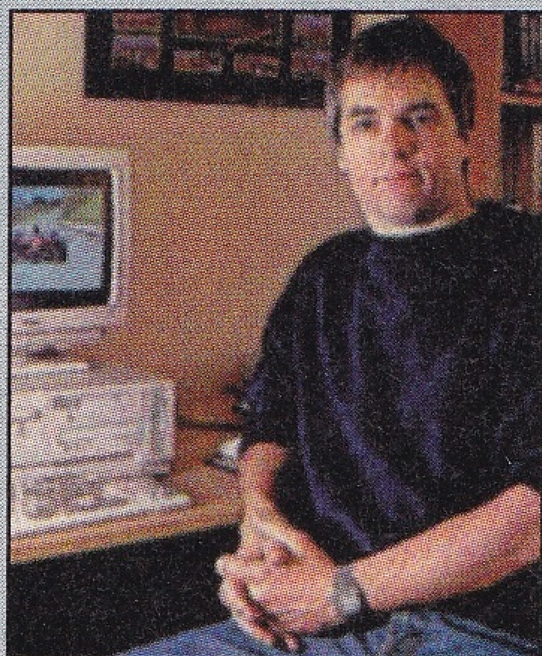
Po zakończeniu kopiowania plików i ewentualnej instalacji DirectX pojawia się komunikat →



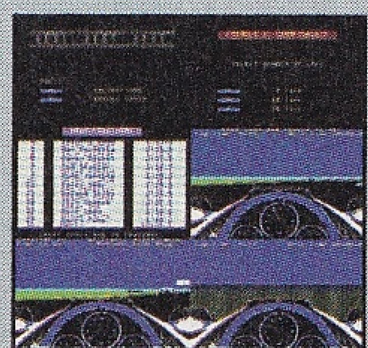
Geoffa Crammonda

Grand Prix 3

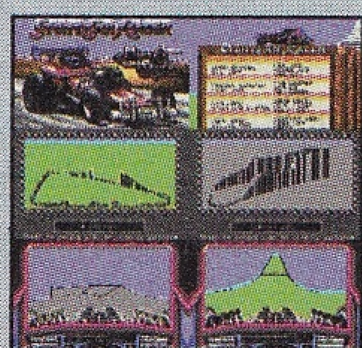
MISTRZ I JEGO DZIEŁA



Producentem Grand Prix 3 jest **Geoff Crammond**, który specjalizuje się w tworzeniu gier wyścigowych. Kariera tego pana zaczęła się w 1984 roku, kiedy stworzył grę Revs na komputer Commodore 64. Poświęcona była ona wyścigom Formuły 3 rozgrywanym na torze Silverstone. Następne ważne tytuły stworzone przez Crammonda to Formula 1 Grand Prix i wydana w 1994 roku Grand Prix 2. Odniosły sukces, ale na następcę trzeba było czekać aż sześć lat.



Revs



Stunt Car Racer

Gra Revs wydana została na Commodore 64. Z kolei Stunt Car Racer był tak popularny na ośmiobitowych komputerach, że stworzono jego wersję na peceta

Po pomyślnym zakończeniu całej procedury. Przed pierwszym uruchomieniem program kalibruje monitor i dostosowuje jakość grafiki do wydajności naszego komputera.

TECHNIKALIA

W Grand Prix 3 jeździmy trzema modelami samochodów. Niestety pojazdy w grze są łudząco podobne do siebie, różnią się tylko kolorem reklam umieszczonych na osłonach wlotów powietrza i spojlerach. Za to plusem gry są niezbyt wygórowane wymagania sprzętowe.

Modele samochodów i ich osiągi powstały na podstawie danych z sezonu 1998. Posłużyły do tego informacje zbierane przez każdy zespół w czasie wyścigu. Są to na przykład: średnia prędkość przejazdu, maksymalna prędkość osiągnięta na danym torze, najlepszy czas przejazdu okrążenia i wiele, wiele innych.

Samochody i otoczenie torów są wykonane ładnie, ale **GRY** mają zastrzeżenia do kilku elementów. Załoga w boksie przedstawiona jest na płaskich obrazkach, które z daleka wyglądają pięknie, ale gdy podjeżdżamy bliżej, okazują się brzydkie jak noc. To samo dotyczy cieni rzucanych przez pojazdy. W trakcie wyścigu prezentują się ciekawie, natomiast gdy oglądamy powtórkę, widzimy ich nieprzyjemnie kanciaste krawędzie.

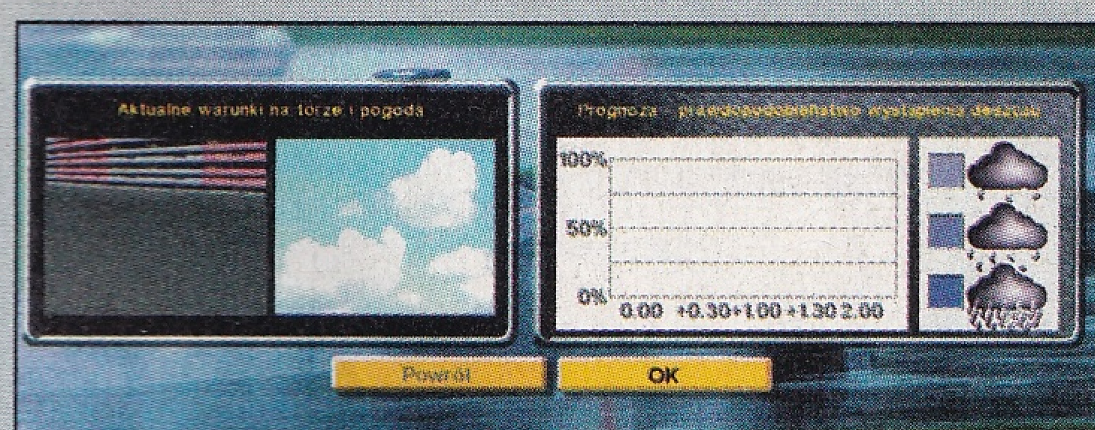
Zderzenia zdarzają się często i są niebezpieczne. Samochody tracą spojlery, dokoła latają urwane koła i fragmenty karoserii. Niektóre wypadki rozgrywają się tak szybko, że nie wiemy nawet, kto nas potrącił. W innych grach, gdy na ekranie robi się tłoczno, animacja natychmiast zwalnia. Tutaj na szczęście nie.

Tory są takie same, jak te, na których startują prawdziwi zawodowcy. W menu wyboru torów oglądamy trasę wyścigu wraz z oznaczonymi zakrętami. Dostępna jest też lista wyników, które osiągnęli najlepsi zawodnicy (ci prawdziwi), między innymi najlepszy czas przejazdu trasy. Porównujemy więc swoje wyniki z rekordami elity kierowców Formuły 1!

PRZEBIEG



1 Mapka ułatwia wybór trasy. Jeśli znudzi nam się jazda w jedną stronę, po prostu zmieniamy kierunek pokonywania toru. Zamiast w prawo – jedziemy w lewo. Wszystko wygląda teraz zupełnie inaczej



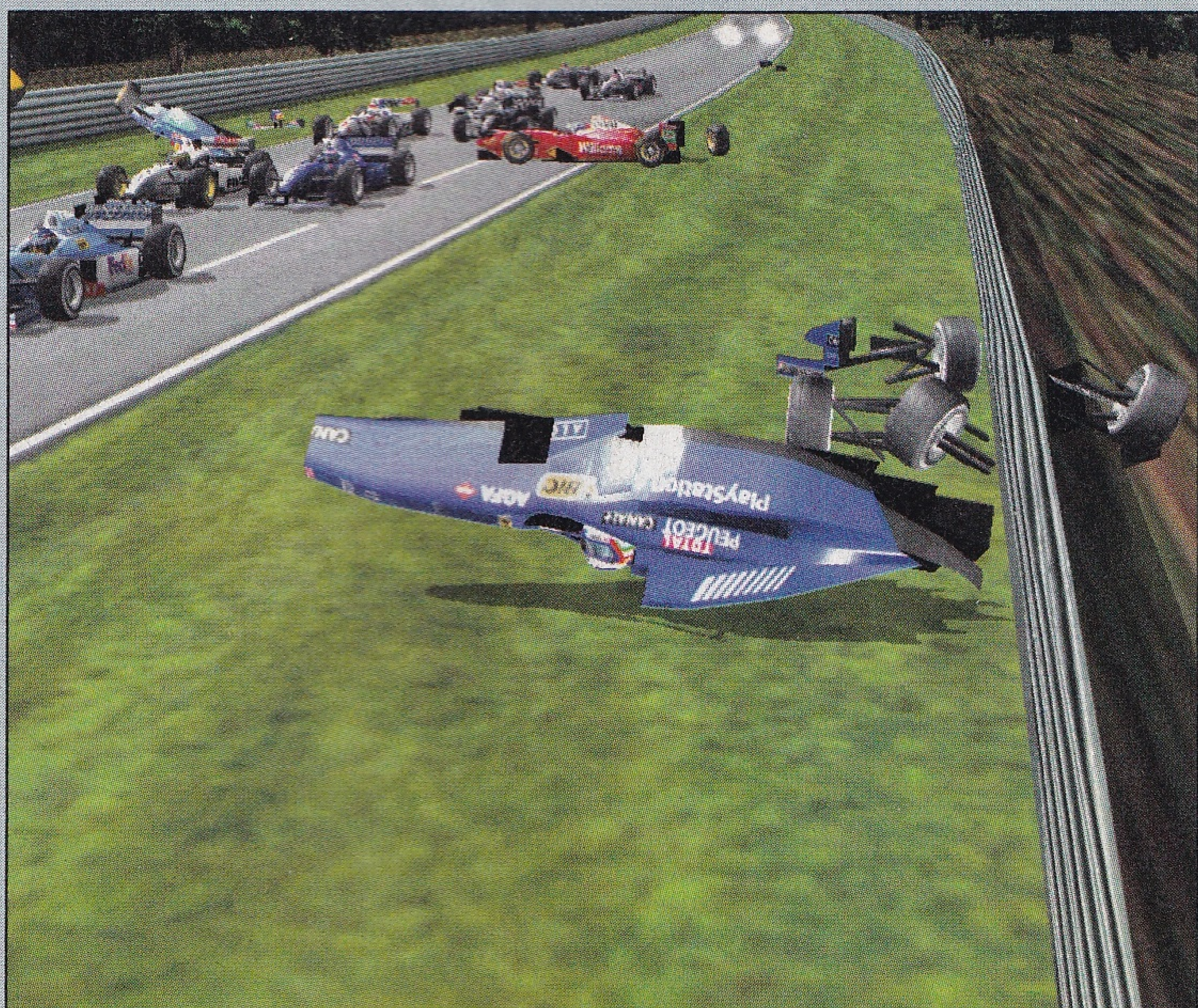
2 Ostatnia szansa na dokonanie zmian w ustawieniach maszyny przed rozpoczęciem wyścigu. Opony dobieramy w zależności od warunków atmosferycznych



3 Zaraz po starcie jak najszybciej zajmujemy dogodną pozycję i nie dajemy się wyprzedzić. Wspinanie się w górę stawki to trudne zadanie, które często kończy się uszkodzeniem samochodu. Dlatego warto wywalczyć pierwszą pozycję w wyścigu kwalifikacyjnym



4 Najlepiej prowadzić z włączonym widokiem z kokpitu. W ten sposób nie mamy ograniczonej widoczności z tyłu i przodu, a także panujemy nad pojazdem



5 Tłok na torze jest najczęstszą przyczyną wypadków. Jeden nieostrożny ruch kierownicą i kończymy wyścig. Samochody są delikatne, więc jeździmy ostrożnie

Widok ekranu opcji, na którym zmieniamy parametry samochodu, w pierwszej chwili oszałamia swoim bogactwem. Dostępnych jest tu tyle możliwości, że łatwo się w nich zgubić. Na szczęście mamy z góry zdefiniowane komplety ustawień dla każdego toru i dla każdej pogody.

Jeśli nie mamy ochoty bawić się w mechaników i samemu zmieniać parametrów maszyny, kopiujemy ustawienia od innych graczy. Najlepsza strona w internecie, z której można je pobrać, znajduje się pod adresem: *www.f1-grandprix3.net*
Są tam także dodatkowe elementy otoczenia tras i nowe wzory, według których malujemy auto.

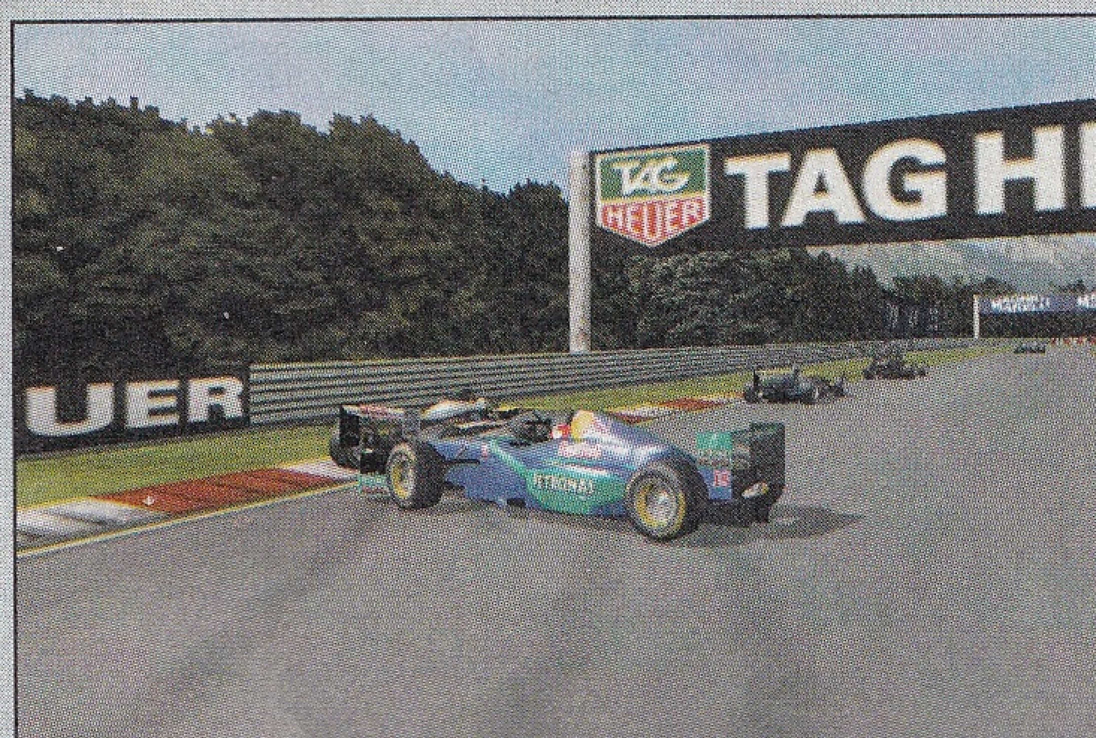
ZMIENIAMY USTAWIENIA SAMOCHODU



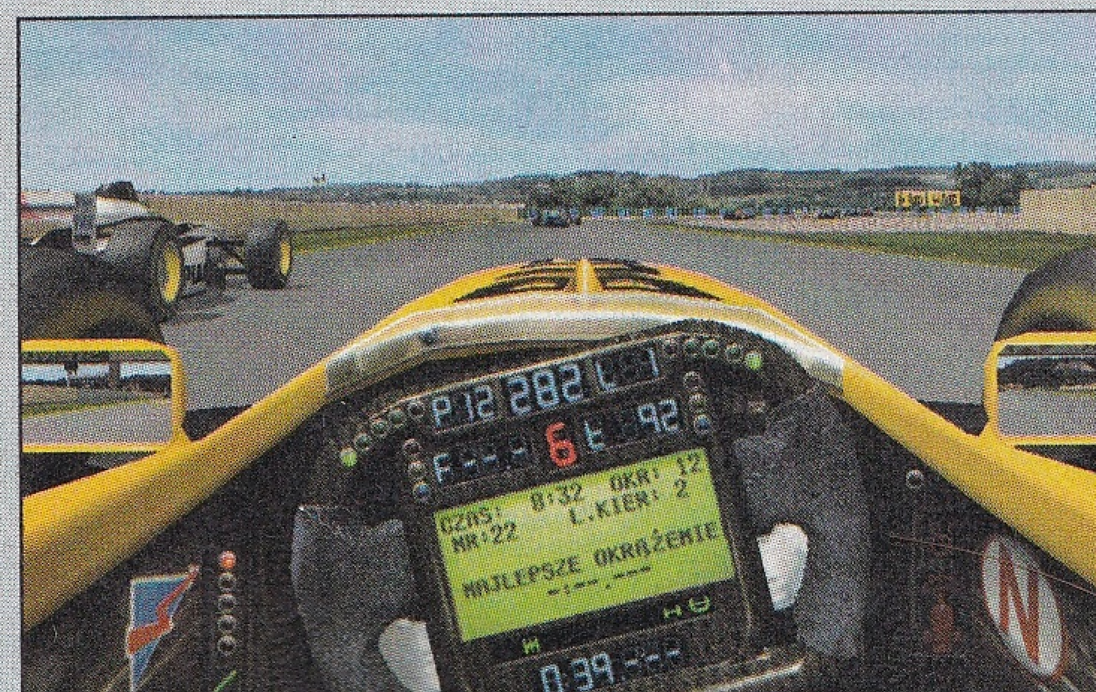
Na tym ekranie dokonujemy podstawowych zmian w ustawieniach maszyny. Powinny one być inne dla każdego toru. Ustawienia mają ogromny wpływ na zachowanie samochodu w czasie wyścigu, na przykład ułatwiają pokonywanie zakrętów lub powodują, że pojazd szybciej przyśpiesza. Początkujący kierowcy powinni korzystać z ustawień przygotowanych przez autorów gry

1. Wybieramy tor, dla którego zmieniamy ustawienia
2. Zmieniamy kąt nachylenia spojlerów i rozkład sił hamowania między przednią i tylną oś
3. Wybieramy opony odpowiednie do panującej w czasie wyścigu pogody
4. Zmieniamy przełożenia skrzyni biegów
5. Ustalamy, kiedy chcemy zjechać do boksu
6. Zapisujemy zmiany w ustawieniach samochodu, które właśnie wprowadziliśmy

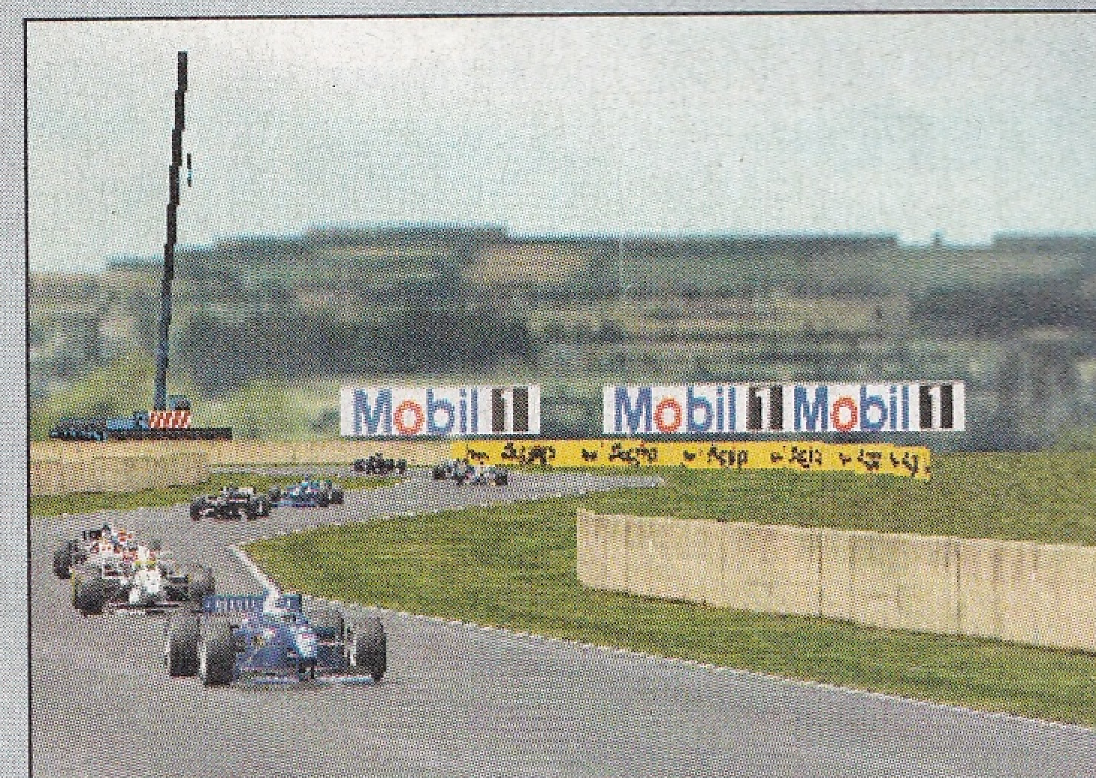
GRY



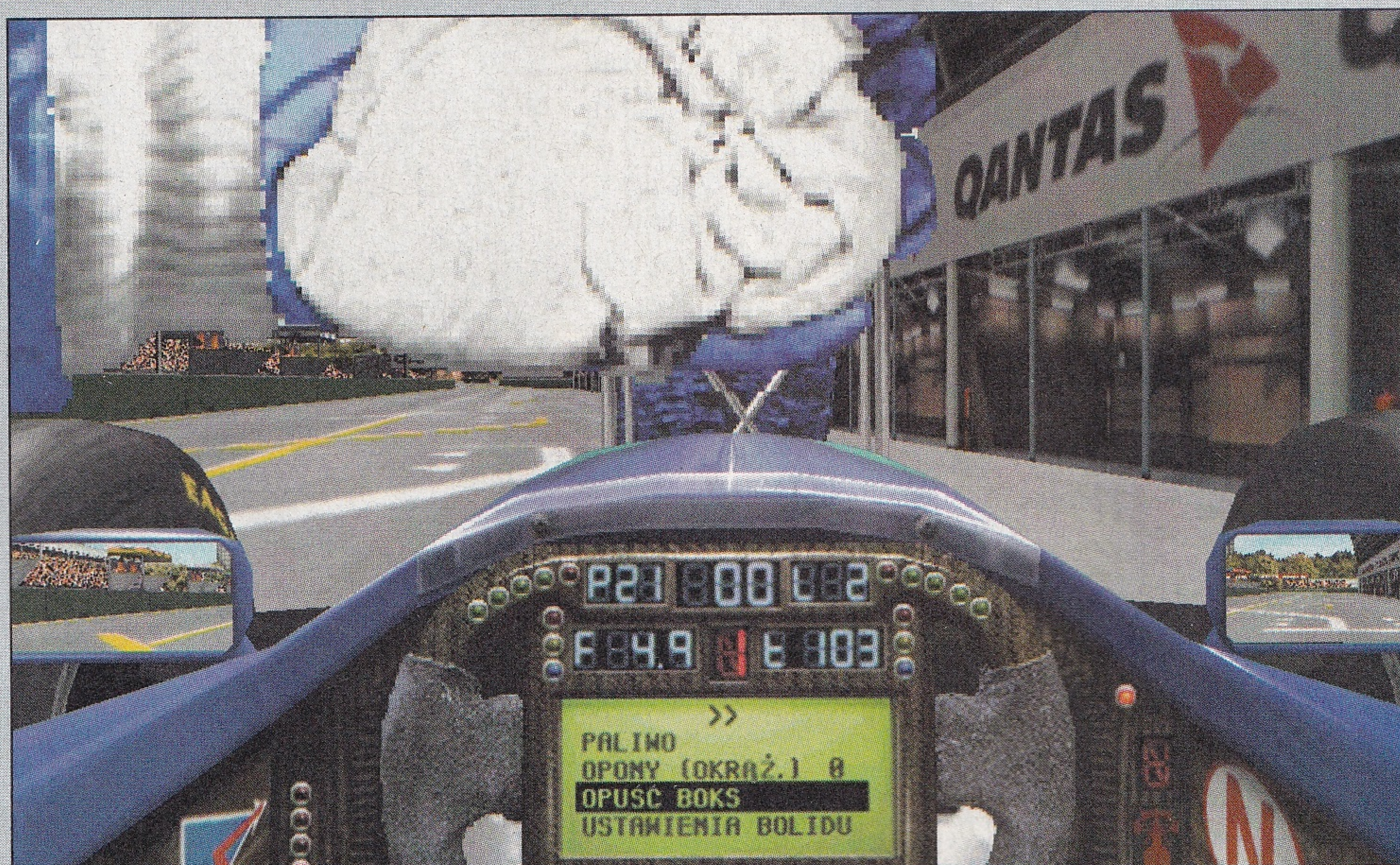
6 Uważamy, aby nie zawadzić o pobocze nawet najmniejszą częścią koła. Zwykle powoduje to poślizg i wypadnięcie z trasy. A to w najgorszym wypadku kończy się całkowitym zniszczeniem cennej wyścigówki!



7 Umiejętność wyprzedzania to podstawowy warunek zwycięstwa. Po pewnym czasie ten manewr nie sprawia kłopotów, ale na początku zabawy prawie każde wyprzedzanie jest dla nas ryzykowne



8 Gdy udaje nam się wysforować do przodu, nie wolno spocząć na laurach. Cały czas jedziemy na granicy ryzyka, bo zdjęcie nogi z gazu powoduje, że inne maszyny natychmiast pojawiają się za naszymi plecami



9 Wizyta w boksie umożliwia nam nie tylko zatankowanie i zmianę opon. Mechanicy zdążą założyć nowy spojler i wytrzeć szybę w kasku. Najlepszym załogom podstawowe czynności obsługowe zajmują poniżej 10 sekund!



10 Pojazdy wykonane są tak dokładnie, że widzimy nawet najmniejsze napisy reklamowe na karoserii. Niestety wszystkie samochody są do siebie podobne

Grand Prix 3

Wyścig obserwujemy z wielu kamer. Najlepszy jest widok z kokpitu, bo tylko wtedy można kontrolować pojazd i jednocześnie zwracać uwagę na to, co dzieje się na torze.

Głowa kierującego wyścigówką człowieka poddawana jest gwałtownym przeciążeniom i gdyby nie kask i sztywny kołnierz, złamałby on kark na pierwszym ostrym zakręcie. Podczas gry, korzystając z kamery umieszczonej za kokpitem widzimy, jak hełm zawodnika przechyla się i kiwa na boki pod wpływem przeciążeń.

W trakcie wyścigu warto przesiąść się do kabiny innego zawodnika i obserwować, jak pokonuje trasę. **GRY** polecają to rozwiązanie – od komputerowego kierowcy można się wiele nauczyć.

Menu gry wygląda efektownie. Pod każdym ekranem wyświetlane jest inne zdjęcie dotyczące Formuły 1. Wybór odpowiednich opcji nie wymaga wielkiej wprawy i szybko przyzwyczajamy się do ich układu.

Gdy w garażu pracujemy nad pojazdem, słyszymy, jak z wyciem silników przejeżdżają obok maszyny naszych rywali trenujących przed wyścigiem. W czasie jazdy odgłosy z zewnątrz są zagłuszane przez silnik pracujący na wysokich obrotach. Nie słychać informacji podawanych drogą radiową do kierowcy. Głos utonąłby w ryku. Zamiast niego czytamy napisy na górze ekranu.

STEROWANIE

- [A] – przyspieszanie
- [Z] – hamowanie
- [<] – skręt w lewo
- [>] – skręt w prawo
- Spacja – wyższy bieg
- [P] – pauza
- [-] – zmniejszenie kąta kamery (w kokpicie)
- [+] – zwiększenie kąta kamery (w kokpicie)
- [O] – pokazuje stopień zajęcia procesora przez grę
- [esc] – wyjście z gry

konkurencję w postaci F1 2000, ale nie powinno jej to przeszkadzać. Dobre odwzorowanie warunków jazdy i świetna grafika to niezaprzeczalne atuty Grand Prix 3. Możliwość gry w sieci dla 22 zawodników, czyli pełnej stawki, takiej samej jak w prawdziwych wyścigach, to rzadkość. W żadnej innej grze nie widzieliśmy takiej liczby ustawień samochodu i tak wielkich możliwości ich zmiany.

Fani poprzednich części gry, a jest ich wielu, na pewno nie zawiodą się na tym tytule. Ale Grand Prix 3 przyciąga też nowych graczy, także tych, którzy dopiero poznają świat elektronicznych wyścigów. Możliwość dopasowania stopnia trudności do naszych umiejętności to duży atut gry. Nawet jeśli pierwszy raz siadamy za kierownicą, nie będziemy mieli kłopotów na torze, gdy włączymy ułatwienia. **GRY** stwierdzają, że z Grand Prix 3 warto się zapoznać, nawet jeśli nie jesteśmy miłośnikami Formuły 1. Zaś fanów tego sportu nie oderwie od kierownicy nawet trzęsienie ziemi.

WERDYKT

Grand Prix 3 ma szansę stać się hitem. Ma co prawda groźną

DETALE



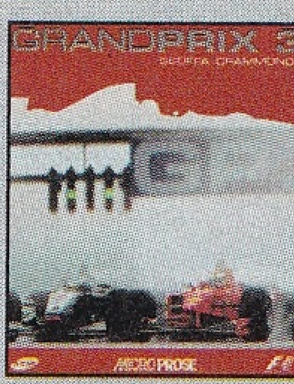
Każdy zakręt ma swoją nazwę. Wskazanie żółtej kropki na trasie powoduje wyświetlenie nazwy zakrętu, sugerowanej prędkości, z jaką trzeba go pokonywać i numeru biegu



Zielone kontrolki na kole kierownicy sygnalizują, jakie ułatwienia są włączone
1. Automatyczne hamowanie
2. Automatyczna zmiana biegów
3. Wyprowadzanie z poślizgu
4. Niezniszczalność pojazdu
5. Wyświetlanie najlepszej drogi przejazdu
6. Wyświetlanie optymalnego biegu
7. Pomoc w operowaniu gazem
8. Pomoc w czasie ostrego skrętu

PLATFORMA TESTOWA: **Windows 95/98**

SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU



Grand Prix 3

Producent: **Hasbro/Microprose**

Wydawca w Polsce: CD Projekt



wersja na PlayStation	brak
wersja na Nintendo 64	brak
wersja na Dreamcasta	brak
ograniczenia wiekowe	bez ograniczeń
poziom trudności	dla zaawansowanych

	WAGA		Ocena
GRYWALNOŚĆ (SUBIEKTYWNA OCENA TESTUJĄCYCH)	**50%**	**bardzo dobra**	**5,00**
GRANDPRIX 3 GEOFFA CRAMMONDA		Seria Grand Prix w wyścigach samochodowych jest jak Quake w strzelaninach. Wyznacza nową jakość. Nie inaczej wypadło i tym razem. Brawo!	
POMOC TECHNICZNA	**3%**	**dobra**	**3,67**
Serwis telefoniczny	2%	(022) 5196950	3
Serwis online	1%	www.cdprojekt.com	5
INSTALACJA	**9,4%**	**bardzo dobra**	**5,20**
Łatwość instalacji programu	2%	bezproblemowa (PC)	5
Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta)	0,7%	jest (305 MB)	6
Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku	0,7%	brak	1
Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików)	1%	bezproblemowe (0 kB)	6
Podręcznik	2%	bardzo dobry	5
Język podręcznika	2%	polski	6
Obsługa akceleratorów graficznych	1%	jest	6
DŹWIĘK – TEST NA 36 KARTACH DŹWIĘKOWYCH	**10,8%**	**celujący**	**6,00**
Sonata Crystal 4280 PCI • Golden Melody PCI Sound • Terratec 1816 N	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec Integra 1 • Highscreen Sound Boostar 16 3D • Creative Blaster 16PCI CT4810	0,9%	działa • działa • działa	6
Soundblaster 16 PCI CT4740 • Genius Sound Maker 3 DX 2 • Super Sound 32 32W-3D	0,9%	działa • działa • działa	6
Miss Melody MF-719 Wave Melody • Trust Sound Expert 128 PCI • Terratec 128 i PCI	0,9%	działa • działa • działa	6
Shuttle 3D 64 Voice Wa • Sound Maker 128 XG PCI YMF • Aztech Platinium 3D	0,9%	działa • działa • działa	6
Videologic Sonic-Storm • Terratec Sound System Base 1 • XLerate PCI Sound Card PnP	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec XLerate Pro PCI Sound A3D • Diamond Monstersound MX300 • YMF 724 Yamaha	0,9%	działa • działa • działa	6
Creative AWE 64 Gold • Vobis-Soundboostar 32 Wave 3D • Aztech Galaxy Pro PCI	0,9%	działa • działa • działa	6
Maxi Sound 64 Dynamic 3D • Malibu Surround 64 • TurtleB Montego A3D	0,9%	działa • działa • działa	6
EWS 64 XL • Media Planet PCI cristal 4280 • Sound Blaster Live! Value model 4670	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec Base 1/64 • Typhoon Golden 3D digital Audio PCI • Genius SoundMaker 64	0,9%	działa • działa • działa	6,00
Yamaha Wave Force 192XG PCIU • ICUAUD-GW805 • Typhoon Easy Lite 3D Wave Impact	0,9%	działa • działa • działa	6
OBRAZ – TEST NA 36 KOMPUTERACH I KARTACH GRAFICZNYCH	**10,8%**	**bardzo dobry**	**5,17**
Pentium 133/32 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 PCI	0,6%	niegrywalne • niegrywalne	1
Pentium 133/32 MB + ATI Expert@Play • Diamond Fire 1000	0,6%	niegrywalne • niegrywalne	1
Pentium 133/32 MB + Diamond Viper V550 • Matrox G 200	0,6%	niegrywalne • niegrywalne	1
Celeron 366/32 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Celeron 366/32 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
Celeron 366/32 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium II 350/64 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium II 350/64 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium II 350/64 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	płynny • płynny	6
AMD K6 II 400/128 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
AMD K6 II 400/128 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
AMD K6 II 400/128 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 500/128 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 500/128 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 500/128 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	płynny • płynny	6
OBSŁUGA	**4%**	**celująca**	**5,75**
Sterowanie	2%	mysz, klawiatura, dżojstik, kierownica	6
Liczba opcji konfiguracyjnych	1%	bardzo duża	5
Zapis stanu gry	1%	w każdym miejscu	6
JAKOŚĆ GRY	**12%**	**bardzo dobra**	**4,83**
Jakość grafiki	2%	bardzo dobra	5
Dźwięk i muzyka	2%	bardzo dobre	5
Dialogi mówione	2%	brak	1
Zakres fabularny i merytoryczny gry	2%	celujący	6
Regulowany stopień trudności	2%	jest	6
Język gry	2%	polski	6
Maksymalna liczba graczy (przy jednym komputerze/w sieci)	0%	jeden / 22	
Ocena częściowa	**100%**	**bardzo dobra**	**5,12**
Punkty dodatnie/ujemne			

OCENA JAKOŚCI	**bardzo dobra** ←	**5,12**
CENA/JAKOŚĆ	**bardzo dobra**	
CENA DYSTRYBUTORA (zalecana przez wydawcę)	**99 zł**	
CENA ATRAKCYJNA (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu)	**98 zł** Planeta Gier, Warszawa, tel. (022) 8639672	
Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość	99 zł / 5,12 = 19,35 = bardzo dobra	

KSIĘŻYC TO TYLKO POCZĄTEK...









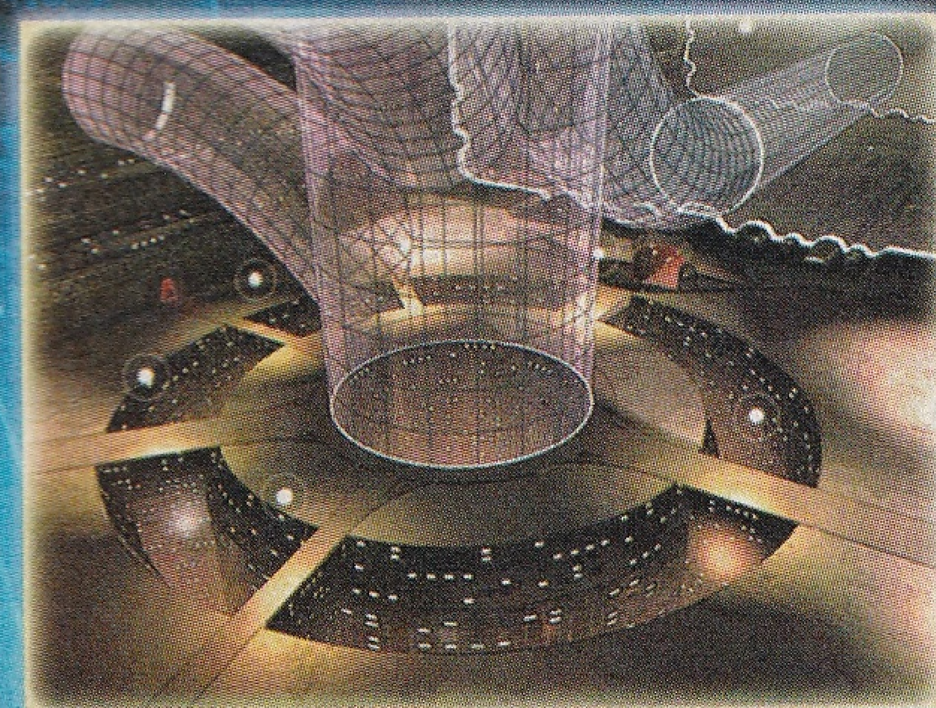
THE WARD

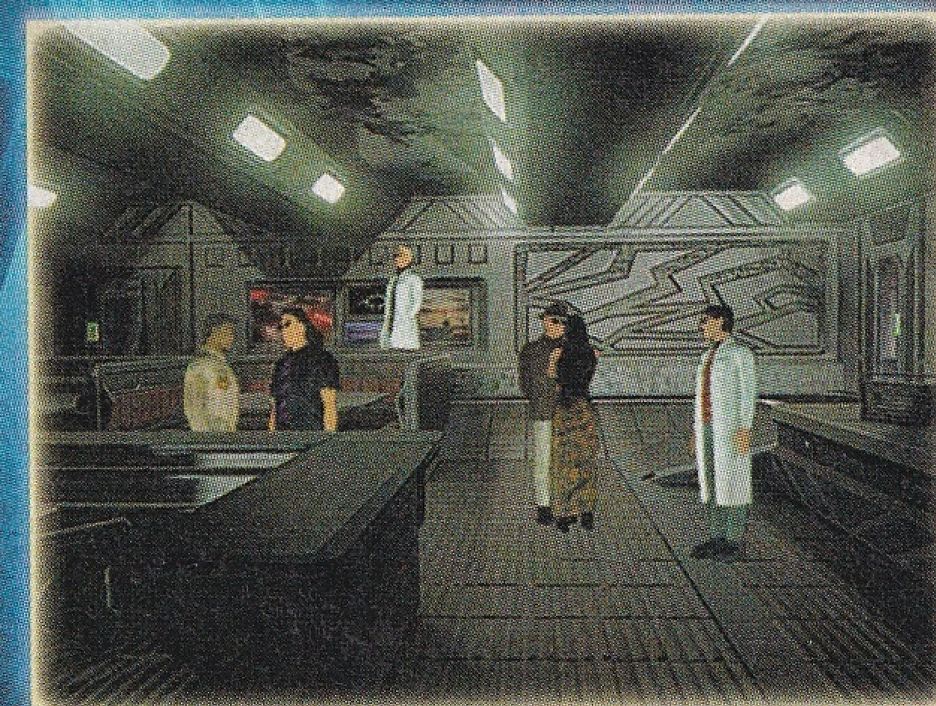
POSŁANIEC Z PRZYSZŁOŚCI

Nazywasz się David Walker. Jesteś członkiem wyprawy Apollo XIX, wasze zadanie to zebranie informacji o dziwnych ruchach tektonicznych na powierzchni Księżyca. Ale rutynowa misja zamienia się w chaos, kiedy cała załoga zostaje zamordowana, a ty stajesz się więźniem sekretnego świata Obcych.

Dlaczego?

Bo coś starszego niż sam kosmos chce uczynić cię dziedzicem pradawnej tajemnicy. Cel twojej prawdziwej misji pozostaje jeszcze nieznany...







Wyłączny dystrybutor w Polsce
www.coda.com.pl

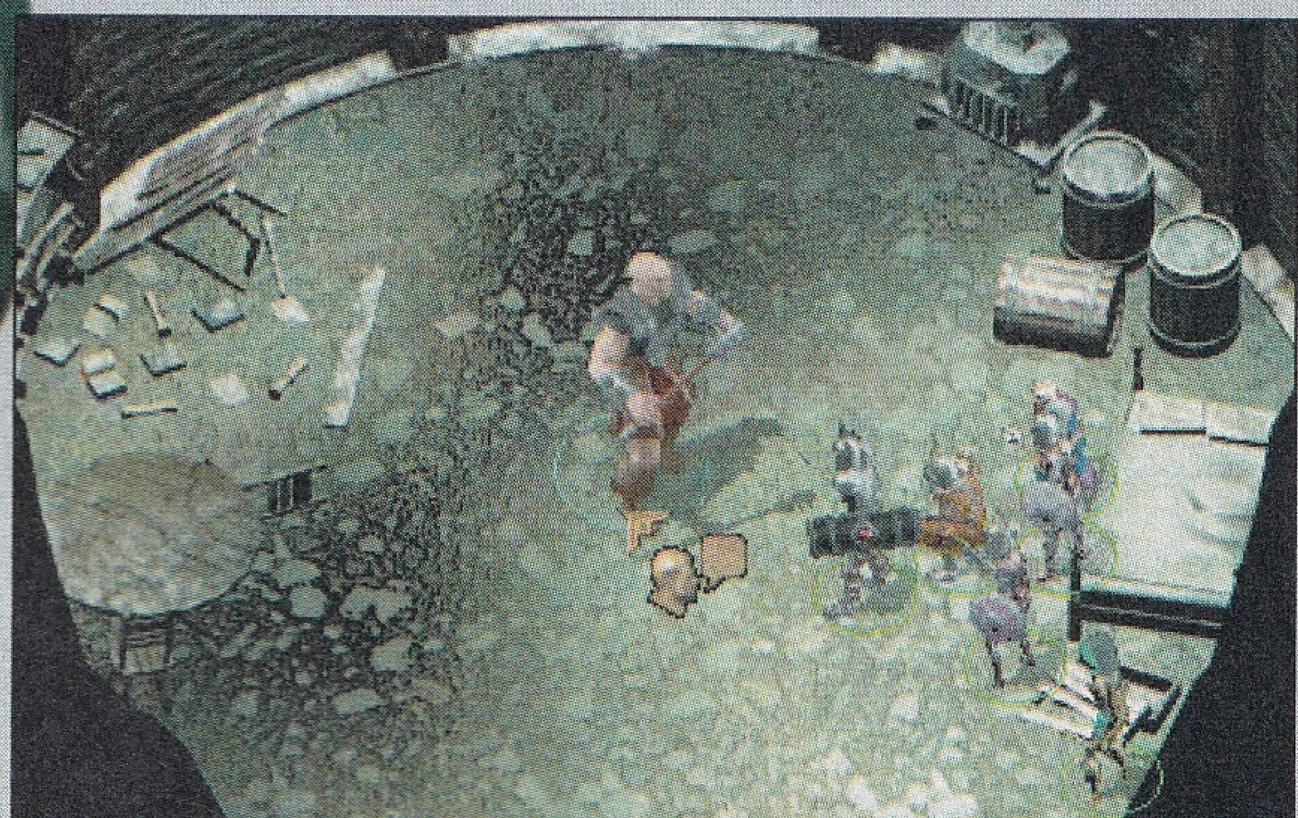
FRAGILE BITS

Detaliczna sprzedaż wysyłkowa
tel.: (0 22) 864-78-25
Już dziś zamów grę a dostaniesz ją jako jeden z pierwszych w Polsce. Zero kosztów wysyłki.

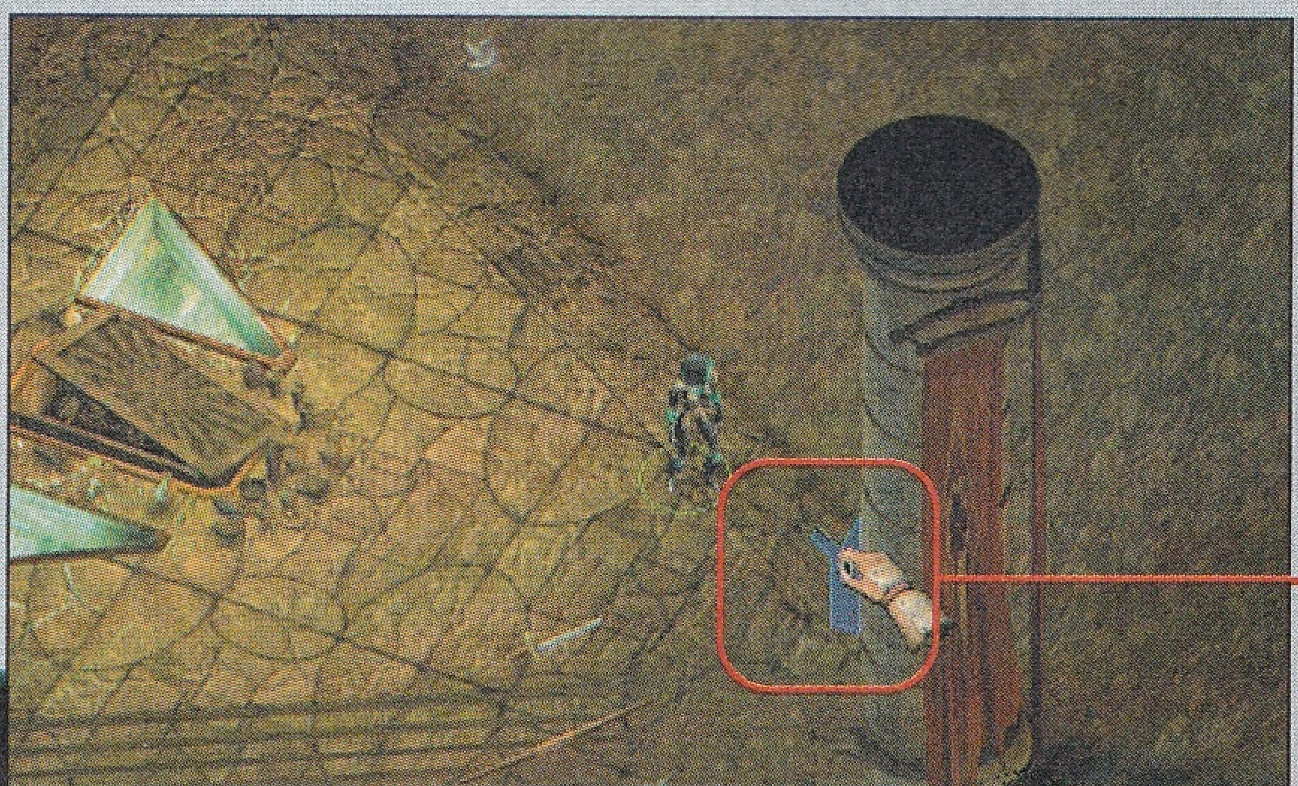




1 Na początku tworzymy sześcioosobową grupę śmiałków. Jeśli któryś z nich nam się znudzi lub polegnie na placu boju, w dowolnym momencie gry zamieniamy go na nowego bohatera



5 W grze wielokrotnie pomagamy napotykanym istotom. Nagrodą są cenne przedmioty i punkty doświadczenia. Dzięki nim zwiększają się umiejętności naszych bohaterów



9 Bystre oko często przydaje się w grze. Jeśli nie zauważymy ukrytej za kolumną niepozornej dźwigni ●, nie otworzymy wielkich, stalowych wrót i nasza drużyna utknie w miejscu

Icewind Dale

Gra fabularna na PC | Od wspaniałych, lodowych krajobrazów wieje chłodem, ale serca naszych bohaterów rozgrzewają przygody i potyczki, które przynosi nam los Ściągawka na stronie 50

TREŚĆ GRY

Gra Icewind Dale jest próbą oddania nastroju i realiów Zapomnianych Krain. Zapomniane Krainy (po angielsku: Forgotten Realms) to świat z książkowych gier fabularnych, który ostatnio coraz częściej gości na ekranach naszych komputerów. Jest to klasyczna kraina fantasy – królestwo pełne legend, niebezpiecznych bestii i zagubionych skarbów. Przez ten

PRZEBIEG GRY



2 Karczma to miejsce, w którym rozpoczyna się większość przygód w krainie fantazji. Stąd właśnie wyrusza grupa bohaterów w grze Icewind Dale



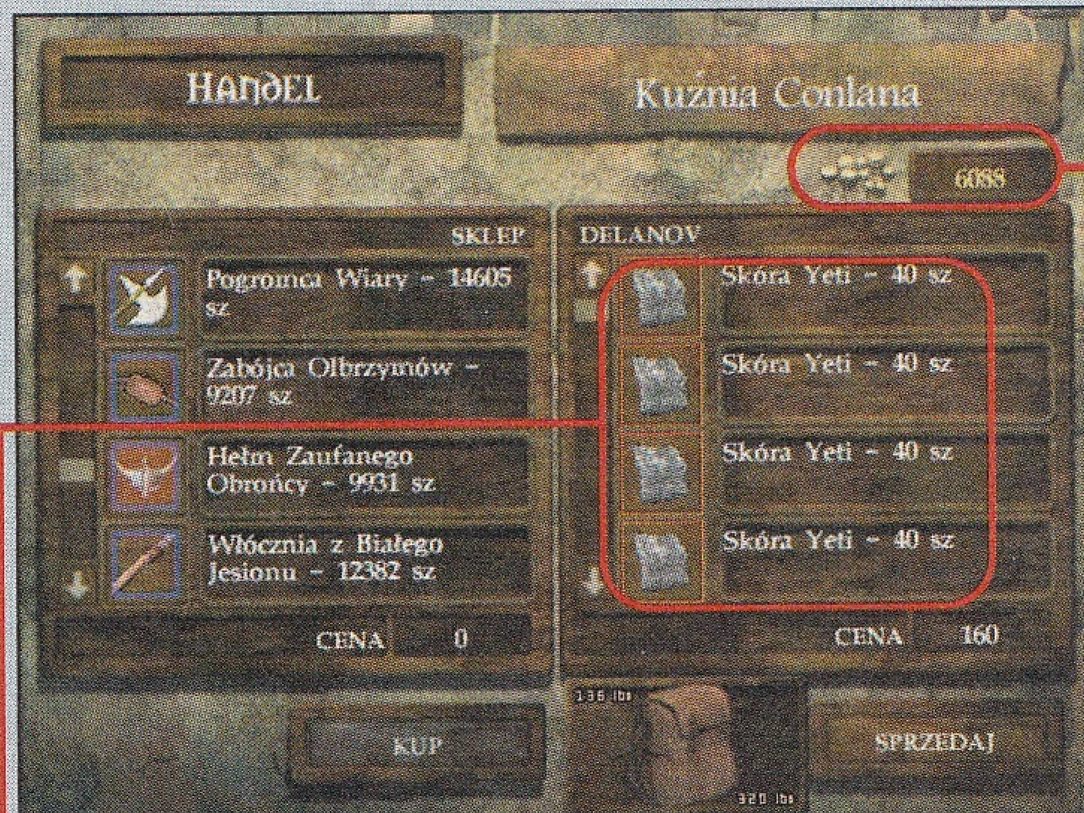
3 Przed każdym epizodem oglądamy filmową wstawkę. Poznajemy w nich kolejne karty wielkiej księgi opisującej historię Doliny Lodowatego Wichru



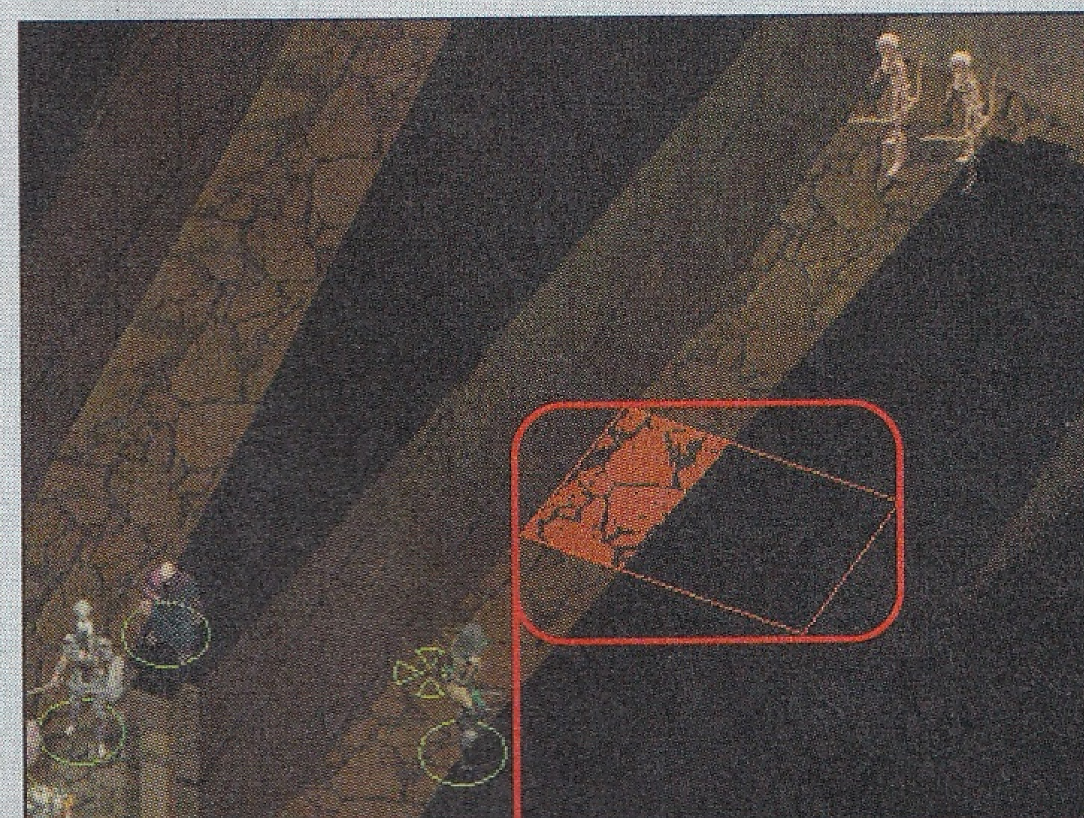
4 Na górskich traktach jest niebezpiecznie. Wędrujemy nimi, aby odkryć zło, które przyczaiło się wśród szczytów i powoli zamraża wioski położone w dolinie



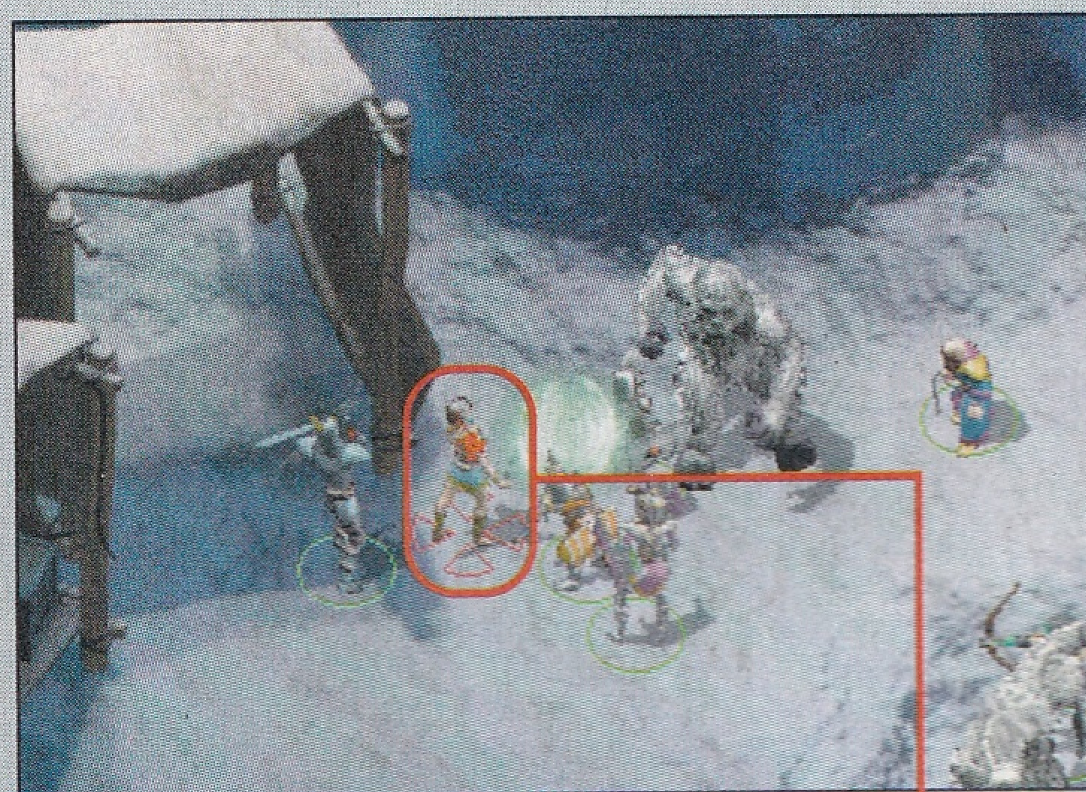
6 Świat gry pełen jest niebezpiecznych stworzeń. Często dochodzi do poważniejszych starć. Naciskamy wtedy spację i zatrzymujemy czas, aby wydać rozkazy



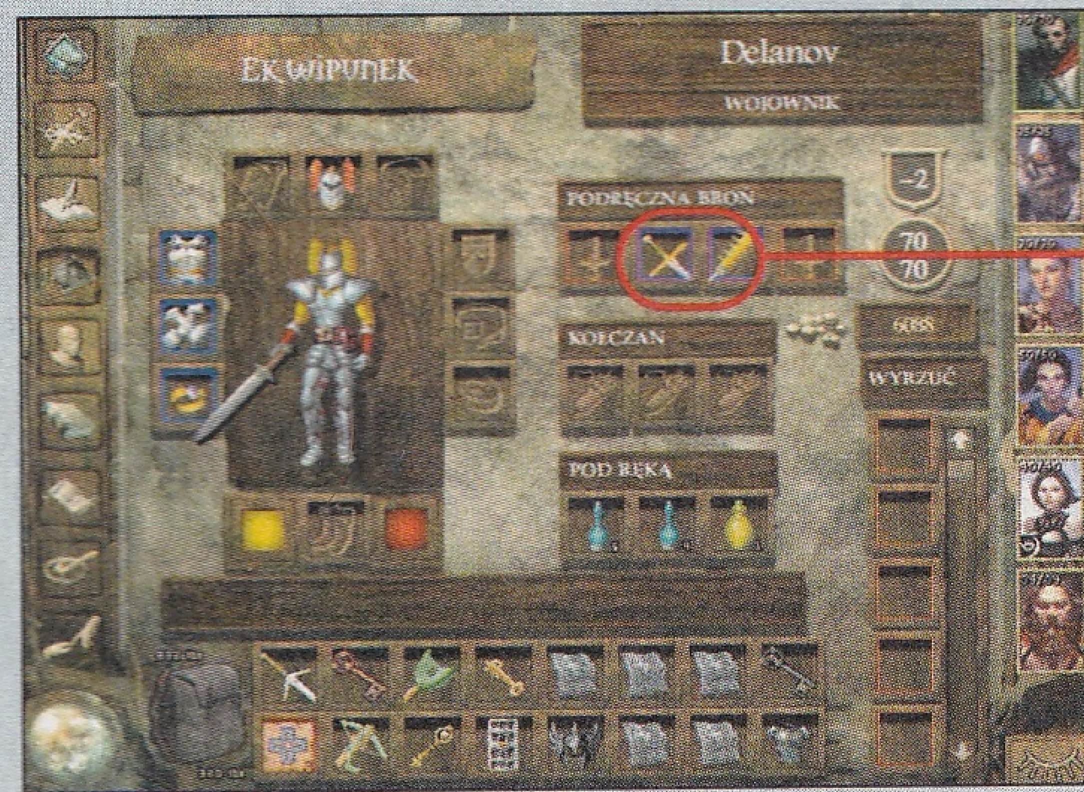
7 Przedmioty znalezione przy pokonanych przeciwnikach sprzedajemy handlarzowi, a zdobyte złoto wydajemy na lepsze uzbrojenie naszych podopiecznych



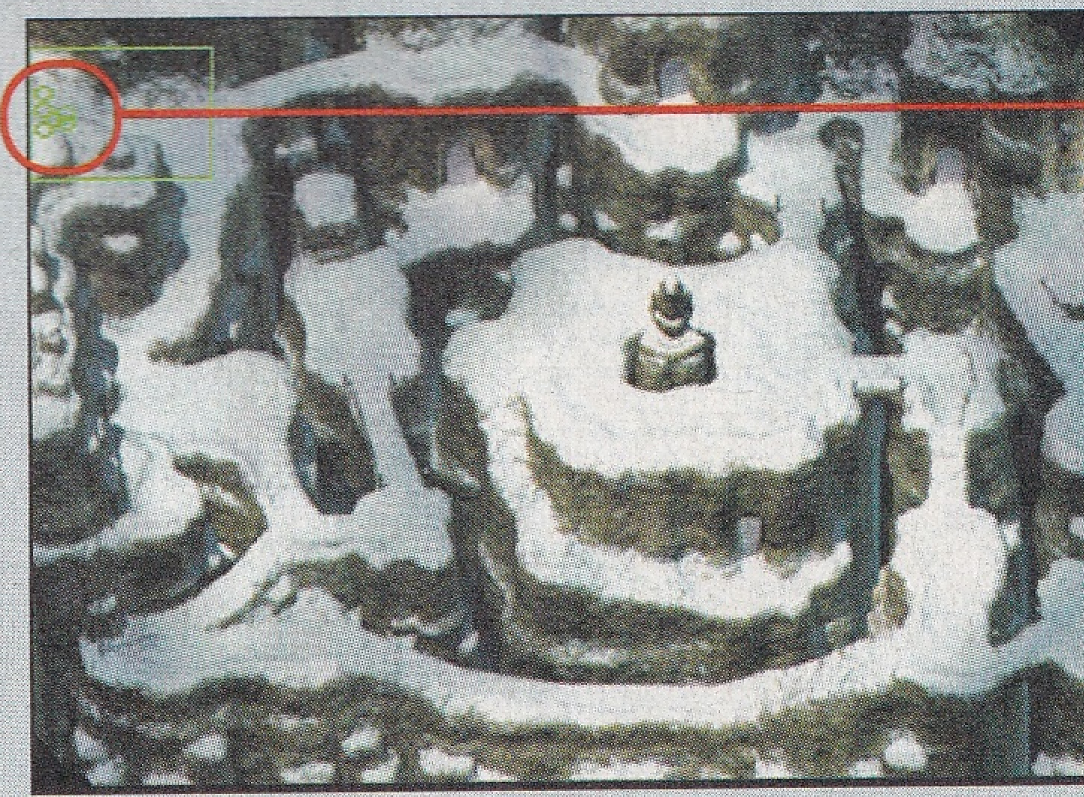
8 Oto wykryta pułapka. Umiejętność wykrywania i rozbrajania takich niespodzianek jest niezbędna, bo pułapki są groźniejsze niż hordy szkieletów



10 Najgroźniejsi przeciwnicy to czarodzieje. W czasie starcia atakujemy ich w pierwszej kolejności, zanim unieruchomią naszych bohaterów czarami



11 Dobre uzbrojenie to klucz do sukcesu. Wybór broni jest bardzo ważny, gdyż wiele potworów można zniszczyć jedynie za pomocą magicznego oręża



12 Jeśli się zgubimy, spoglądamy na mapę, dzięki której orientujemy się, gdzie jesteśmy. Zielone kółka oznaczają miejsce, w którym znajdują się bohaterowie

baśniowy świat wędrują żądni chwały i bogactw poszukiwacze przygód.

W grze kierujemy grupą śmiałków, która zawędrowała do Doliny Lodowatego Wichru w górach na północnym krańcu krainy Faerun. Niegdyś była ona areną krwawych walk. Pewien nekromanta chciał podbić miejscowych barbarzyńców. Zebrał wielką armię i ruszył w góry Krańca Świata. Jego plany pokrzyżował szaman Jerod, który zjednoczył północne plemiona i zatrzymał najeźdźców. Nekromanta wezwał wtedy demony z innego wymiaru. Ludzie byli wobec nich bezradni. Uratował ich Jerod: zamknął bramę do zaświatów, płacąc za to życiem.

Przez lata w krainie panował spokój. Jednak zło powraca. Z niewiadomych przyczyn w Dolinie Lodowatego Wichru zaczyna robić się coraz zimniej. Na szczęście w tej właśnie chwili do doliny dociera nasza dzielna drużyna.

Zanim wyruszymy do Faerunu, tworzymy drużynę sześciu śmiałków. Wybieramy nie tylko rasę, profesję i współczynniki każdego z nich, ale określamy także ich wygląd oraz brzmienie głosu. Zasady tworzenia postaci zgodne są z systemem fabularnym Advanced Dungeon and Dragons. Jeśli cierpliwie losujemy i starannie dobieramy cechy, nasi bohaterowie stają się niemal nie do pokonania.

W grze mamy swobodę wyboru charakteru postaci z drużyny. Jest to o tyle ważne, że od światopoglądu, rasy i profesji zależą możliwości rozmów z napotykanymi postaciami. Nikt przecież nie obsłuży w karczmie znanego przestępcy!

Charaktery naszych bohaterów nie wpływają jednak na stosunki panujące w drużynie. Szkoda, bo w Baldur`s Gate i Planescape Torment każda postać różniła się od innych. Bohaterowie posiadali unikatowe osobowości i różne cechy charakteru. Często dogryzali sobie wzajemnie, jak to w życiu bywa.



Tajemnicze zło sprawia, iż umiera nawet wielkie drzewo z Kuldahar – źródło ciepła dla leżącej u jego stóp wioski

DETALE



Efekty towarzyszące rzucaniu czarów wyglądają wspaniale. Jednak te kolorowe fajerwerki są zabójcze dla wrogów



Nawet wielkie stwory padają po otrzymaniu kilku ciosów. Sądziliśmy, że taki gigant będzie bardziej wytrzymały!



Fabuła to najsłabszy punkt Icewind Dale. Zadanie, które stanowi cel gry, poznajemy stopniowo, w miarę penetrowania oszronionych grot i lodowatych czeluści Doliny Lodowatego Wichru. Niestety główny wątek fabularny jest schematyczny i rozwija się liniowo. Wątków pobocznych jest natomiast zdecydowanie zbyt mało.

INSTALACJA

Umieszczamy w napędzie CD-ROM płytę oznaczoną Dysk 1. Po automatycznym uruchomieniu programu na ekranie wybieramy przycisk Instalacja. Następnie postępujemy zgodnie ze wskazówkami programu i określamy liczbę zainstalowanych składników gry. Potem umieszczamy w napędzie płytę oznaczoną Dysk 2 i wybieramy opcję Uruchomienie gry, a potem Nowa gra.

TECHNIKALIA

Grafika w Icewind Dale tworzona jest przez system Invinity, znanym z poprzednich programów firmy Black Isle. Świat widzimy w rzucie ukośnym, a tło stanowią statyczne obrazy. Zimowe krajobrazy są nastrojowe, ale w wąskich przejściach bohaterowie mają kłopoty z wyborem właściwej drogi. Niektóre obiekty są zasłonięte i trudno je odnaleźć. Leżące na ziemi małe przedmioty, takie jak pierścienie czy klucze, nie są dobrze widoczne i często je przegapiamy.

W grze można włączyć obsługę akceleratorów graficznych. Nieznacznie poprawia się wówczas jakość grafiki, ale częściej występują problemy ze sterownikami.

Walka toczy się w czasie rzeczywistym. Gdy naciskamy spację, zatrzymujemy grę. Wtedy spokojnie oceniamy sytuację i wydajemy bohaterom szczegółowe instrukcje. Co więcej, da się także otworzyć ekran ekwipunku i zmienić uzbrojenie członków drużyny. **GRY** uznają to rozwiązanie za wygodne, ale niezbyt realistyczne. Któż widział stado zgłodniałych wilków czekających, aż osaczona ofiara założy ciężką, płytową zbroję?

Mimo tych zarzutów walka jest atutem Icewind Dale. Przeciwnicy potrafią zachować się nieszablonowo i nieraz zmuszają nas do zmiany taktyki i umiejętnego wykorzystywania możliwości drużyny. Za pokonanie wrogów i wykonanie zadań nasi bohaterowie zdobywają doświadczenie, a wraz z nim kolejne poziomy wyszkolenia. Rosną wtedy ich umiejętności.

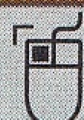
Podczas gry spotykamy ponad setkę najdziwniejszych stworzeń: małych i dużych, silnych i słabszych. Niektóre z nich są tak ogromne, że sam ich wygląd budzi respekt!

W trybie wieloosobowym gracze wcielają się w członków jednej drużyny. Jednak nie wygląda to interesująco.

WERDYKT

Icewind Dale spodoba się przede wszystkim miłośnikom lochów i podziemi. Docenią oni zarówno ciekawą oprawę graficzną gry, jak intuicyjną obsługę. Niestety fabuła jest liniowa i niezbyt ciekawa. **GRY** uznają Icewind Dale za dobry tytuł, któremu zaszkodziło korzystanie z wzorów wytartych od częstego używania.

STEROWANIE



W całości myszką

PLATFORMA TESTOWA: **Windows 95/98**

SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU



Icewind Dale

Producent: **Black Isle/Interplay**

Wydawca w Polsce: CD Projekt





wersja na PlayStation	brak
wersja na Nintendo 64	brak
wersja na Dreamcasta	brak
ograniczenia wiekowe	od 12 lat
poziom trudności	dla średnio zaawansowanych

	WAGA		Ocena
GRYWALNOŚĆ (SUBIEKTYWNA OCENA TESTUJĄCYCH)	**50%**	**dobra**	**4,00**
ICEWIND DALE		Zimowe krajobrazy wyglądają wspaniale, ale fabuła jest wtórna i niedopracowana. Jednak dynamiczne walki sprawiają, że gramy dalej	
POMOC TECHNICZNA	**3%**	**dobra**	**3,67**
Serwis telefoniczny	2%	(022) 5196950	3
Serwis online	1%	www.cdprojekt.com	5
INSTALACJA	**9,4%**	**bardzo dobra**	**5,41**
Łatwość instalacji programu	2%	bezproblemowa (PC)	5
Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta)	0,7%	jest (800 MB)	6
Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku	0,7%	brak	1
Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików)	1%	bezproblemowe (0 kB)	6
Podręcznik	2%	celujący	6
Język podręcznika	2%	polski	6
Obsługa akceleratorów graficznych	1%	jest	6
DŹWIĘK – TEST NA 36 KARTACH DŹWIĘKOWYCH	**10,8%**	**celujący**	**6,00**
Sonata Crystal 4280 PCI • Golden Melody PCI Sound • Terratec 1816 N	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec Integra 1 • Highscreen Sound Boostar 16 3D • Creative Blaster 16PCI CT4810	0,9%	działa • działa • działa	6
Soundblaster 16 PCI CT4740 • Genius Sound Maker 3 DX 2 • Super Sound 32 32W-3D	0,9%	działa • działa • działa	6
Miss Melody MF-719 Wave Melody • Trust Sound Expert 128 PCI • Terratec 128 i PCI	0,9%	działa • działa • działa	6
Shuttle 3D 64 Voice Wa • Sound Maker 128 XG PCI YMF • Aztech Platinium 3D	0,9%	działa • działa • działa	6
Videologic Sonic-Storm • Terratec Sound System Base 1 • XLerate PCI Sound Card PnP	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec XLerate Pro PCI Sound A3D • Diamond Monstersound MX300 • YMF 724 Yamaha	0,9%	działa • działa • działa	6
Creative AWE 64 Gold • Vobis-Soundboostar 32 Wave 3D • Aztech Galaxy Pro PCI	0,9%	działa • działa • działa	6
Maxi Sound 64 Dynamic 3D • Malibu Surround 64 • TurtleB Montego A3D	0,9%	działa • działa • działa	6
EWS 64 XL • Media Planet PCI cristal 4280 • Sound Blaster Live! Value model 4670	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec Base 1/64 • Typhoon Golden 3D digital Audio PCI • Genius SoundMaker 64	0,9%	działa • działa • działa	6
Yamaha Wave Force 192XG PCIU • ICUAUD-GW805 • Typhoon Easy Lite 3D Wave Impact	0,9%	działa • działa • działa	6
OBRAZ – TEST NA 36 KOMPUTERACH I KARTACH GRAFICZNYCH	**10,8%**	**bardzo dobry**	**4,67**
Pentium 133/32 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 133/32 MB + ATI Expert@Play • Diamond Fire 1000	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 133/32 MB + Diamond Viper V550 • Matrox G 200	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Celeron 366/32 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	skokowy • skokowy	3
Celeron 366/32 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	skokowy • skokowy	3
Celeron 366/32 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	skokowy • skokowy	3
Pentium II 350/64 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium II 350/64 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium II 350/64 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	płynny • płynny	6
AMD K6 II 400/128 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
AMD K6 II 400/128 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
AMD K6 II 400/128 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 500/128 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 500/128 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 500/128 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	płynny • płynny	6
OBSŁUGA	**4%**	**bardzo dobra**	**4,75**
Sterowanie	2%	mysz, klawiatura	4
Liczba opcji konfiguracyjnych	1%	bardzo duża	5
Zapis stanu gry	1%	w każdym miejscu	6
JAKOŚĆ GRY	**12%**	**bardzo dobra**	**5,33**
Jakość grafiki	2%	celująca	6
Dźwięk i muzyka	2%	bardzo dobre	5
Dialogi mówione	2%	polskie	6
Zakres fabularny i merytoryczny gry	2%	dostateczny	3
Regulowany stopień trudności	2%	jest	6
Język gry	2%	polski	6
Maksymalna liczba graczy (przy jednym komputerze/w sieci)	0%	jeden/sześcioro	
Ocena częściowa	**100%**	**dobra**	**4,60**
Punkty dodatnie/ujemne			
OCENA JAKOŚCI		**bardzo dobra** ←	**4,60**
CENA/JAKOŚĆ		**dobra**	
CENA DYSTRYBUTORA (zalecana przez wydawcę)	**99 zł**		
CENA ATRAKCYJNA (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu)	**89 zł** Play, Warszawa, tel. (022) 832 54 30		
Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość	99 zł/4,60 = 21,52 = dobra		

www.bhstawicki.com.pl

wszystko to...

... I JESZCZE WIĘCEJ ...

znajdziesz na naszej stronie WWW!



biuro handlowe
STAWICKI S.C.

www.bhstawicki.com.pl   e-mail: biuro@bhstawicki.com.pl

01-248 WARSZAWA, UL. JANA KAZIMIERZA 1/29, TEL. 022/836-16-65, 837-38-10, FAX 022/836-14-33

Heavy Metal

Gra zręcznościowa na PC | W innym wymiarze, w innym świecie ludzie żyją szczęśliwie i spokojnie. Niestety, jak zwykle powraca pradawne zło, a do walki z nim staje piękna bohaterka

TREŚĆ GRY

Oto Eden – planeta marzeń. Mieszka na nim grupa kolonistów wiodących dostatnie życie. Są piękni i wiecznie młodzi. Nie starzeją się, bo woda płynąca z samego serca tego świata ma magiczne właściwości. Na Edenie mieszka także Julie. 30 lat temu była potężną wojowniczką, która pokonała wcielenie zła – Tylera. Julie ocaliła życie tysięcy istot i ledwie przeżyła starcie. Jednak nic, co dobre, nie trwa wiecznie. Choć nasza bohaterka jeszcze o tym nie wie, zło zmierza w kierunku jej domu. Przybrało inną formę. Już niedługo zjawi się na Edenie.

Heavy Metal przypomina Tomb Raidera, jednak jest w nim o wiele więcej akcji. Nie rozwiązujemy łamigłówek, za to spotykamy wielu groźnych przeciwników i zdobywamy potężne uzbrojenie. Bohaterka gry, Julie, dobrze radzi sobie w walce, wykorzystując przy tym obie ręce. To rzadko spotykane rozwiązanie początkowo sprawia problemy (używamy dwóch przycisków strzału), daje jednak wiele możliwości. Na przykład jeśli walczymy jednoręcznym mieczem, to w zależności od tego, jaką broń umieścimy w lewej ręce, Julie wykonuje różne kombinacje ciosów. Zabawa jest przednia – w Heavy Metal gra się świetnie.

INSTALACJA

Program instalacyjny stawia nas przed nietypowym wyborem. Instalujemy grę na twardym dysku – zajmuje na nim około 400 MB – albo decydujemy, że chcemy za każdym razem wczytywać ją z z płytki CD. Druga opcja oszczędza miejsce na dysku, ale gra działa znacznie wolniej, a poziomy wgrywają się długo.

TECHNIKALIA

Heavy Metal używa programu gry Quake III Arena i w pełni wykorzystuje jego bogactwo graficzne. Bajecznie kolorowy Eden nie przypomina wcale mrocznych korytarzy występujących w Quake'u. **GROM** najbardziej podobają się wspaniałe efekty specjalne, które oglądamy, gdy stosujemy różne bronie. Jedynym zgrzytem są niedopracowane postacie ludzkie, które poruszają się sztywno i wyglądają tak samo. Muzyka przygrywa nam nawet wtedy, gdy oglądamy menu. Najlepszy wątek muzyczny słyszymy właśnie w trakcie konfigurowania gry. Wszystkie dialogi są mówione. Niestety, wydawca nie zamierza polonizować gry. Szkoda!

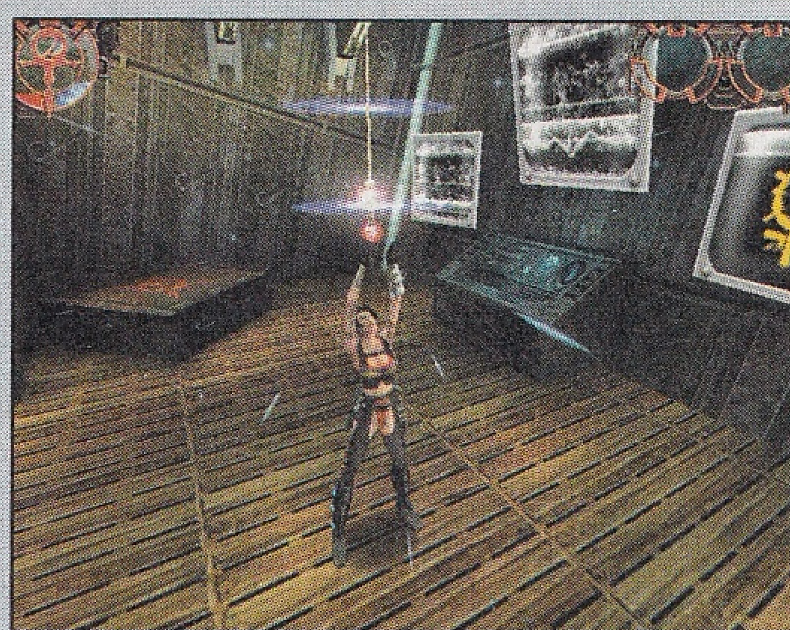
PRZEBIEG GRY



1 Na początku gry przyjaciółka Julie proponuje nam trening. Korzystamy z okazji i uczymy się, jak przemierzać Eden i jak walczyć



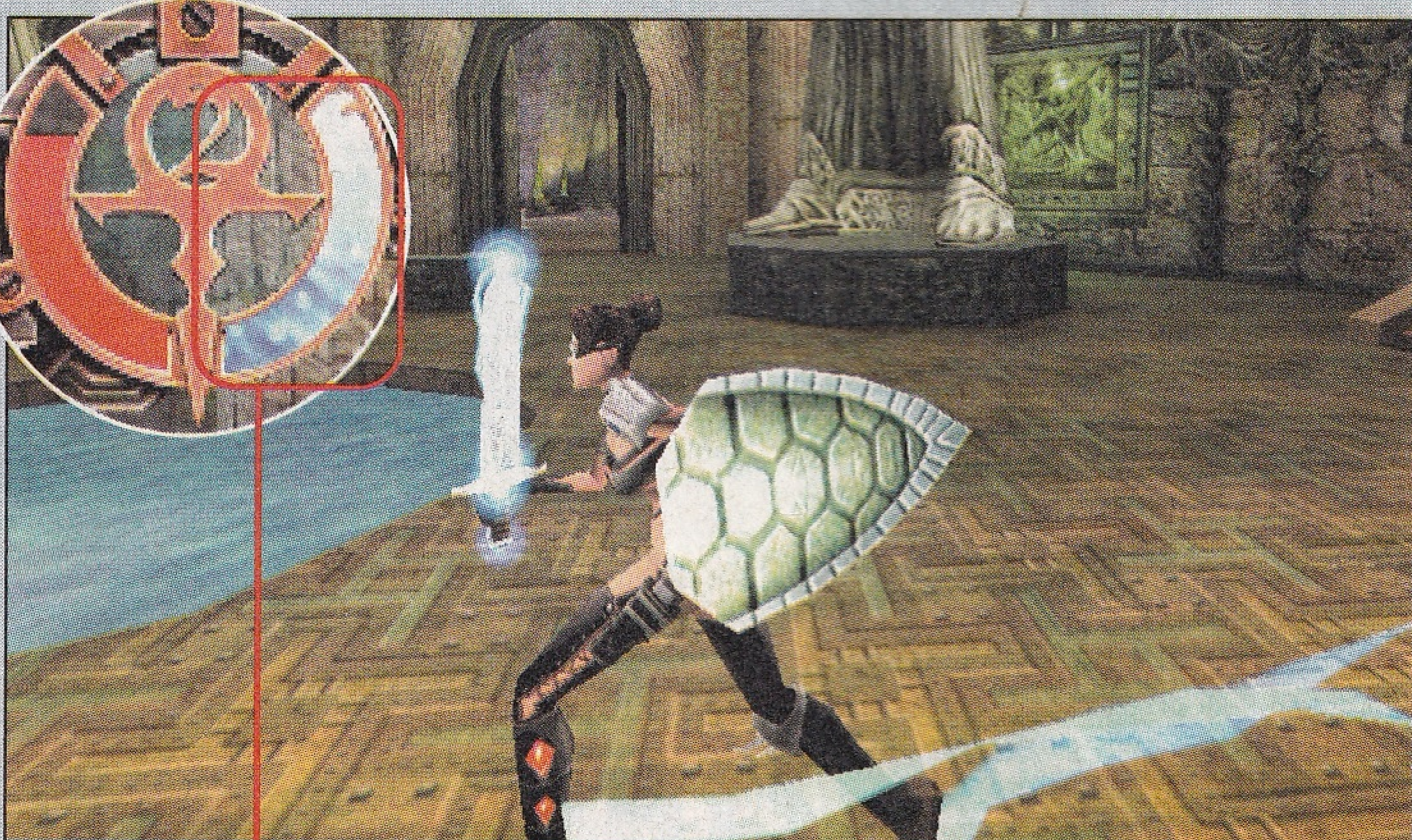
2 Ważne wydarzenia warto przedyskutować. W czasie gry spotykamy wiele przyjaznych stworzeń, które pomogą nam w podróży



3 Gdy znajdujemy jakiś ważny przedmiot (na przykład nową broń), widzimy taką właśnie scenkę



4 Julie w każdej z rąk może trzymać inną broń. Mając dwa pistolety, strzelamy do dwóch celów jednocześnie



5 Ilość wody pokazuje jednocześnie siłę tarczy bohaterki. Gdy wskaźnik dochodzi do końca, Julie zyskuje specjalną moc – szybciej biega i dalej skacze

[1]Dosłownie: Ciężki metal. Tytuł magazynu komiksowego wydawanego we Francji i USA. Skrót F. A. K. K.² oznacza: Federation Assigned Ketogenic Killzone to the 2nd level, czyli Wybrana przez Federację Ketogeniczna Maszyna do Zabijania podniesiona do drugiej potęgi. Wymowa: hejwi metal fak tu

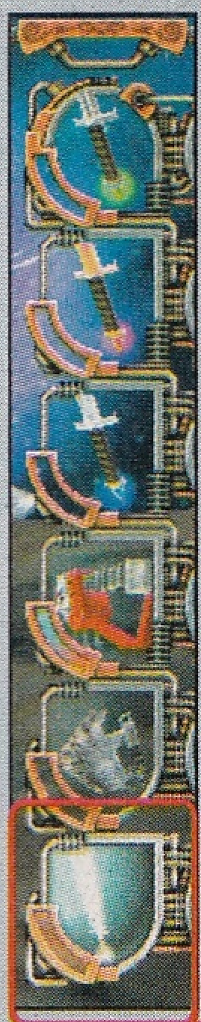
F.A.K.K.²

WERDYKT

To jedna z najlepszych gier zręcznościowych mijającego roku. Autorom udało się połączyć wspaniałą oprawę graficzną z dziwnym a zarazem ciekawym scenariuszem. Szkoda, że gra jest trochę za krótka – dużo grając, da się ją skończyć w ciągu trzech dni.

GRY przypominają, że Heavy Metal jest przeznaczony tylko dla dorosłych. Pełno w nim bowiem brutalnych scen. Jednak gra stanowi gratkę nie tylko dla miłośników komiksów, ale też dla wielbicieli gier zręcznościowych.

DETALE



Inwentarz Julie jest podzielony na kategorie. Aby wybrać broń, naciskamy klawisz przypisany do jej kategorii tak długo, aż zostanie podświetlona. W wypadku mieczy będzie to 1. Aby wybrać Świetlisty Miecz, naciskamy jedynkę sześć razy

STEROWANIE

- Lewy przycisk myszy – używamy lewej ręki
- Prawy przycisk myszy – używamy prawej ręki
- Myszka – rozglądamy się
- [W][A][S][D] – poruszamy się
- [X], trzeci przycisk myszy – używamy elementów otoczenia
- [Z] – chowamy i wyjmujemy wybraną broń
- [R] – następna broń
- [F] – poprzednia broń
- [I] – ekwipunek
- [tab] – obracamy kamerę wokół Julie
- [shift] – przełączamy się pomiędzy chodzeniem i bieganiem
- [C] – kucamy
- Spacja – skaczemy



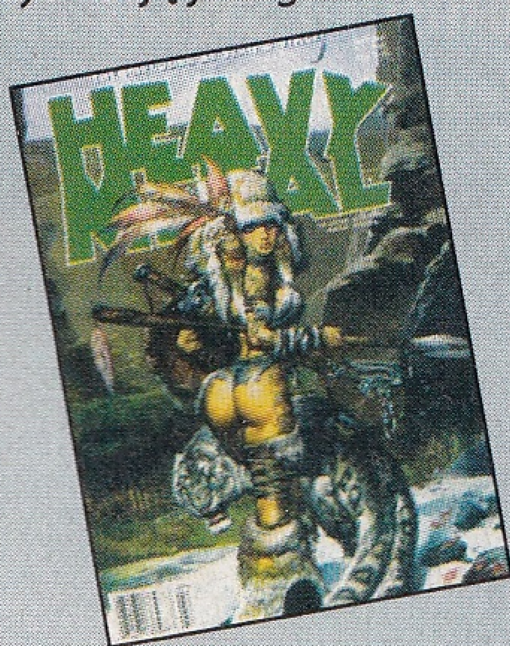
6 Pamiętajmy: z tarczą jest bezpieczniej! Lepsza tarcza wychwytuje niemal wszystkie ciosy, ale niestety ogranicza swobodę ruchu naszej pięknej bohaterki



7 Obrotowy karabin maszynowy ma wielką siłę ognia. Poza tym strzelamy z niego na dwa sposoby

WYJĄCY METAL

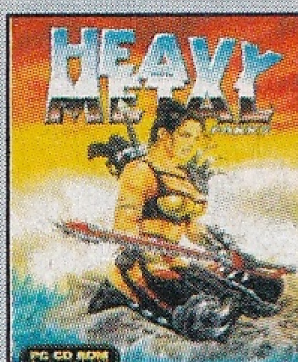
Wszystko zaczęło się od francuskiego magazynu komiksowego Metal Hurlant (po polsku: Wyjący metal), który powstał na początku lat 70. Przypominał nieco zapomniany już polski Relax – w jednym numerze zamieszczano kilka różnych historii. Dla pisma pracowali najlepsi graficy świata. Po pewnym czasie magazyn trafił także do Ameryki, gdzie zdobył nie mniejszą popularność. W 1981 roku powstał film animowany, którego kontynuacją jest gra F.A.K.K.².



Oto jedna z tegorocznych okładek. Te rysunki naprawdę robią wrażenie!

PLATFORMA TESTOWA: Windows 95/98

SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU



Heavy Metal F.A.K.K.²



Producent:
Take 2 / Ritual Entertainment



Wydawca w Polsce:
Play it!

wersja na PlayStation	brak
wersja na Nintendo 64	brak
wersja na Dreamcasta	brak
ograniczenia wiekowe	od 15 lat
poziom trudności	dla zaawansowanych

	WAGA		Ocena
GRYWALNOŚĆ (SUBIEKTYWNA OCENA TESTUJĄCYCH)	**50%**	**bardzo dobra**	**5,00**
HEAVY METAL F.A.K.K.²		Piękna bohaterka, straszne potwory, potężne bronie... Żaden gracz nie przejdzie obojętnie obok ślicznej, ciężko uzbrojonej Julie!	
POMOC TECHNICZNA	**3%**	**dostateczna**	**3,33**
Serwis telefoniczny	2%	(033) 8118729	3
Serwis online	1%	www.play-it.pl	4
INSTALACJA	**9,4%**	**bardzo dobra**	**5,26**
Łatwość instalacji programu	2%	bezproblemowa (PC)	5
Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta)	0,7%	jest (400 MB)	6
Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku	0,7%	jest	6
Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików)	1%	bezproblemowe (826 kB)	3
Podręcznik	2%	bardzo dobry	5
Język podręcznika	2%	polski	6
Obsługa akceleratorów graficznych	1%	jest	6
DŹWIĘK – TEST NA 36 KARTACH DŹWIĘKOWYCH	**10,8%**	**celujący**	**5,86**
Sonata Crystal 4280 PCI • Golden Melody PCI Sound • Terratec 1816 N	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec Integra 1 • Highscreen Sound Boostar 16 3D • Creative Blaster 16PCI CT4810	0,9%	działa • działa • działa	6
Soundblaster 16 PCI CT4740 • Genius Sound Maker 3 DX 2 • Super Sound 32 32W-3D	0,9%	działa • działa • działa	6
Miss Melody MF-719 Wave Melody • Trust Sound Expert 128 PCI • Terratec 128 i PCI	0,9%	działa • działa • działa	6
Shuttle 3D 64 Voice Wa • Sound Maker 128 XG PCI YMF • Aztech Platinium 3D	0,9%	działa • działa • działa	6
Videologic Sonic-Storm • Terratec Sound System Base 1 • XLerate PCI Sound Card PnP	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec XLerate Pro PCI Sound A3D • Diamond Monstersound MX300 • YMF 724 Yamaha	0,9%	działa • działa • działa	6
Creative AWE 64 Gold • Vobis-Soundboostar 32 Wave 3D • Aztech Galaxy Pro PCI	0,9%	działa • działa • działa	6
Maxi Sound 64 Dynamic 3D • Malibu Surround 64 • TurtleB Montego A3D	0,9%	działa • działa • działa	6
EWS 64 XL • Media Planet PCI cristal 4280 • Sound Blaster Live! Value model 4670	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec Base 1/64 • Typhoon Golden 3D digital Audio PCI • Genius SoundMaker 64	0,9%	działa • działa • działa	6
Yamaha Wave Force 192XG PCIU • ICUAUD-GW805 • Typhoon Easy Lite 3D Wave Impact	0,9%	działa • działa • nie działa	4,33
OBRAZ – TEST NA 36 KOMPUTERACH I KARTACH GRAFICZNYCH	**10,8%**	**dostateczny**	**3,14**
Pentium 133/32 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 133/32 MB + ATI Expert@Play • Diamond Fire 1000	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 133/32 MB + Diamond Viper V550 • Matrox G 200	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Celeron 366/32 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	niegrywalny • skokowy	1
Celeron 366/32 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Celeron 366/32 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium II 350/64 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	skokowy • płynny	4,5
Pentium II 350/64 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	niegrywalny • płynny	3,5
Pentium II 350/64 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	płynny • niegrywalny	1
AMD K6 II 400/128 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	skokowy • płynny	4,5
AMD K6 II 400/128 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
AMD K6 II 400/128 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	płynny • niegrywalny	3,5
Pentium III 500/128 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 500/128 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	skokowy • płynny	4,5
Pentium III 500/128 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	płynny • skokowy	2
AMD Athlon 600/256 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	niegrywalny • płynny	3,5
AMD Athlon 600/256 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	płynny • skokowy	4,5
OBSŁUGA	**4%**	**bardzo dobra**	**5,00**
Sterowanie	2%	mysz, klawiatura, dżojstik	5
Liczba opcji konfiguracyjnych	1%	duża	4
Zapis stanu gry	1%	w każdym miejscu	6
JAKOŚĆ GRY	**12%**	**dobra**	**3,67**
Jakość grafiki	2%	bardzo dobra	5
Dźwięk i muzyka	2%	celujące	6
Dialogi mówione	2%	angielskie	3
Zakres fabularny i merytoryczny gry	2%	celujący	6
Regulowany stopień trudności	2%	brak	1
Język gry	2%	angielski	1
Maksymalna liczba graczy (przy jednym komputerze/w sieci)	0%	jeden/brak takiej opcji	
Ocena częściowa	**100%**	**bardzo dobra**	**4,71**
Punkty dodatnie/ujemne			
OCENA JAKOŚCI		**bardzo dobra**	**4,71**
CENA/JAKOŚĆ		**dostateczna**	
CENA DYSTRYBUTORA (zalecana przez wydawcę)	**159 zł**		
CENA ATRAKCYJNA (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu)			
Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość	159 zł/4,71 = 33,79 = dostateczna		

Dark Reign 2[1]

Gra strategiczna na PC | Korporacja JDA nie będzie już dłużej rządzić światem! W XXVI wieku głos mają ci, którzy dotąd wegetowali w skażonych kanałach, na śmietnikach i złomowiskach

STEROWANIE

Lewy przycisk myszy – wybranie oddziałów i wskazanie celu ruchu lub ataku
Prawy przycisk myszy – odwołanie wyboru
– prawy i lewy przycisk jednocześnie – obracanie kamery

Klawiszologia
F1 do F6 – wybranie kamery
Pause – pauza
Spacja – przeniesienie do miejsca, do którego odnosiła się ostatnia wiadomość
ctrl i od 1 do 0 – sformowanie oddziału z wybranych wcześniej jednostek
ctrl + lewy przycisk myszy – wybranie wszystkich jednostek wskazanego typu
ctrl + prawy przycisk myszy – wybranie wszystkich jednostek na ekranie
M – ruch i atak
shift M – ruch
A – atak
shift A – atak bez ruchu
S – stop
shift D – samozniszczenie
G – ochrona wskazanego obiektu
V – wybrane oddziały przyjmują formację klinową
B – wybrane oddziały przyjmują formację czworoboku
N – wybrane oddziały przyjmują formację linii

TREŚĆ GRY

Akcja Dark Reign 2 rozgrywa się przed wydarzeniami ukazanymi w pierwszej części gry. Na zniszczonej, zdewastowanej Ziemi toczy się wojna pomiędzy JDA (Jovian Detention Authority - Jowiszowa Służba Więzienna) i Sprawlerami – mieszkańcami slumsów. JDA dysponuje nowoczesną techniką, przeciwnicy – jednostkami mutantów wywodzącymi się z ulicznych gangów. Sprawlerzy posiadają także kapłanów dysponujących nadnaturalnymi mocami. Wybór strony konfliktu należy do nas.

Dark Reign 2 to typowa strategia czasu rzeczywistego. Niestety w fabule gry nie ma punktów zwrotnych, a zadania są ze sobą tylko luźno powiązane. Dla JDA i Sprawlerów przewidziano po jednej kampanii składającej się z dziesięciu misji. Na początku każdego zadania otrzymujemy rozkazy określające cele, które musimy osiągnąć. Aby je wykonać, prowadzimy rozpoznanie terenu, budujemy bazę i szkolimy jednostki lądowo-powietrzne. Rozwój sił zbrojnych możliwy jest dzięki eksploatacji złóż taelonu, który przetwarzamy w rafineriach.

Niekiedy w czasie misji zmieniają się rozkazy. To zwykle przykra niespodzianka. Jeśli wyczerpaliśmy złoża taelonu, a w pierwszej części misji ponieśliśmy duże straty, nie odtworzymy już naszej armii.

INSTALACJA

Instalator uruchamia się po włożeniu płytki do napędu. Program informuje, że do zainstalowania Dark Reign 2 potrzeba 550 MB na pliki oraz 100 MB do poprawnego działania gry. Gdy po raz pierwszy uruchamiamy grę, podajemy numer seryjny umieszczony na okładce pudełka z płytą. Jest on także potrzebny do gry w trybie wieloosobowym – dzięki niemu serwer rozpoznaje, czy mamy oryginalny egzemplarz.

Po odinstalowaniu ręcznie usuwamy ikonę skrótu, a z folderu programu – pliki z zapisanymi postępami w grze.

TECHNIKALIA

W Dark Reign 2 mamy pełną swobodę patrzenia. Dowolnie obracamy kamerę, a także przybliżamy i oddalamy obraz. Bitwy i potyczki przedstawione w trójwymiarowej grafice oddają złowrogi klimat wojny. Jednostki wojskowe łatwo odróżnić od otoczenia. Plansze gry są ciekawe, choć nie ma na nich dużo roślinności i budynków. Budowle JDA i Sprawlerów, panoramy zrujnowanych

PRZEBIEG GRY



1 Większość misji składa się z kilku zadań. Na początku śledzimy Vooduna. Wydajemy naszym oddziałom rozkaz Guard



2 Gdy nasze oddziały śledzą wroga, wznosimy fabrykę, w której produkujemy transportowce, zbierające taelon i przewożące go do rafinerii



3 Nasze jednostki śledzące Vooduna zostały zniszczone przez wieżyczki. Te budynki są niezniszczalne. Aby pozbawić je mocy, znajdujemy elektrownię



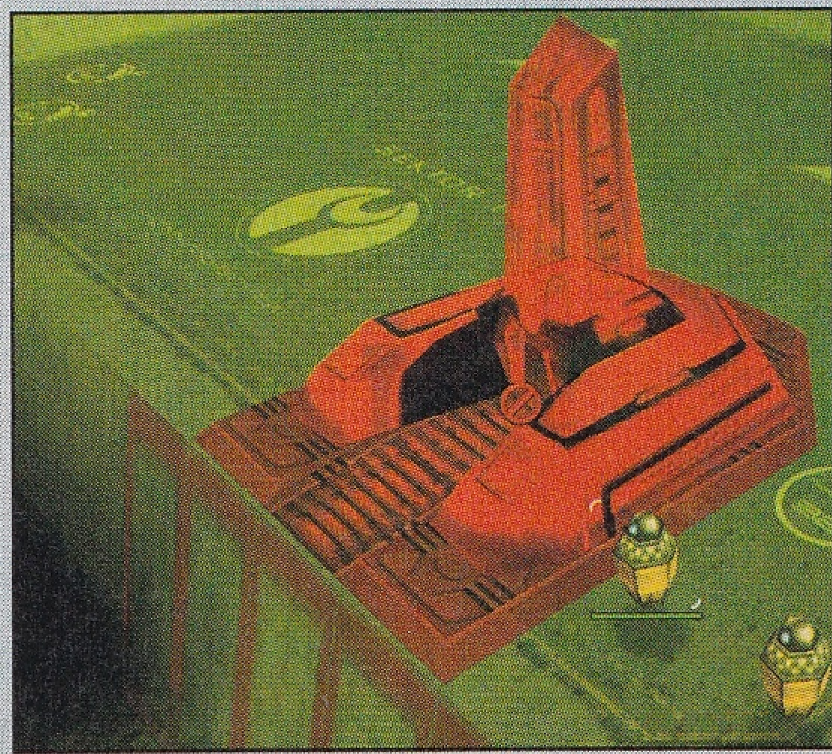
4 Po stworzeniu silnej armii i zgrupowaniu jej szukamy elektrowni. Po drodze napotkamy ukryte siły wroga



5 Po znalezieniu elektrowni niszczymy ją, uważając przy tym na przeciwnika. Teraz wieżyczki nam nie zaszkodzą

[1] Ang. Mroczne panowanie. Wymowa: dark rejn

DETALE



Budynki w Dark Reign 2 zajmują nieco więcej miejsca, niż to wynika z ich rozmiarów. Gdy budynek ma za mało przestrzeni, wokół niego pojawiają się czerwone kwadraty. Wskazują część terenu, na której nie możemy niczego zbudować

miast i wielkie ekrany telewizyjne robią niesamowite wrażenie. Niektóre misje przerywane są filmami, wplecionymi w akcję gry.

Sterowanie jest łatwe, choć brakuje przewodnika. Jego rolę pełnią pierwsze misje. W grze napotykamy wiele udogodnień. Jednym z nich jest rozkaz sformowania do 30 jednostek naraz. W ten sposób tworzymy kolejkę oddziałów do wyszkolenia. Naszym żołnierzom wydajemy precyzyjne rozkazy – w zależności od sytuacji nakazujemy im atak, ucieczkę, otwarcie lub wstrzymanie ognia. Świeżo sformowane oddziały kierują się do wyznaczonego punktu zbornego, dzięki czemu unikamy zamieszania w bazie.

W Dark Reign 2 zawodzi sztuczna inteligencja. Przeciwnik ma problemy z utrzymaniem szyku swych jednostek. Atakuje małymi, rozproszonymi oddziałami, jednak silnie umacnia bazy. Bez współdziałania kilku rodzajów wojsk w czasie ataku na umocnienia wroga jesteśmy skazani na klęskę. Nie zalejemy przeciwnika masą oddziałów, bo możemy wyprodukować tylko 40 oddziałów artylerii albo 55 jednostek piechoty. A jeśli wskażemy naszym żołnierzom odległy punkt, mogą mieć kłopot ze znalezieniem drogi.

W trybie wieloosobowym może uczestniczyć naraz aż 32 graczy. W grze pojedynczej dostępny jest edytor map i oddziałów, dzięki któremu zmieniamy pancerz, siłę ognia i szybkość jednostek. Jednak nie da się użyć zmodyfikowanych wojsk w trybie wieloosobowym.

WERDYKT

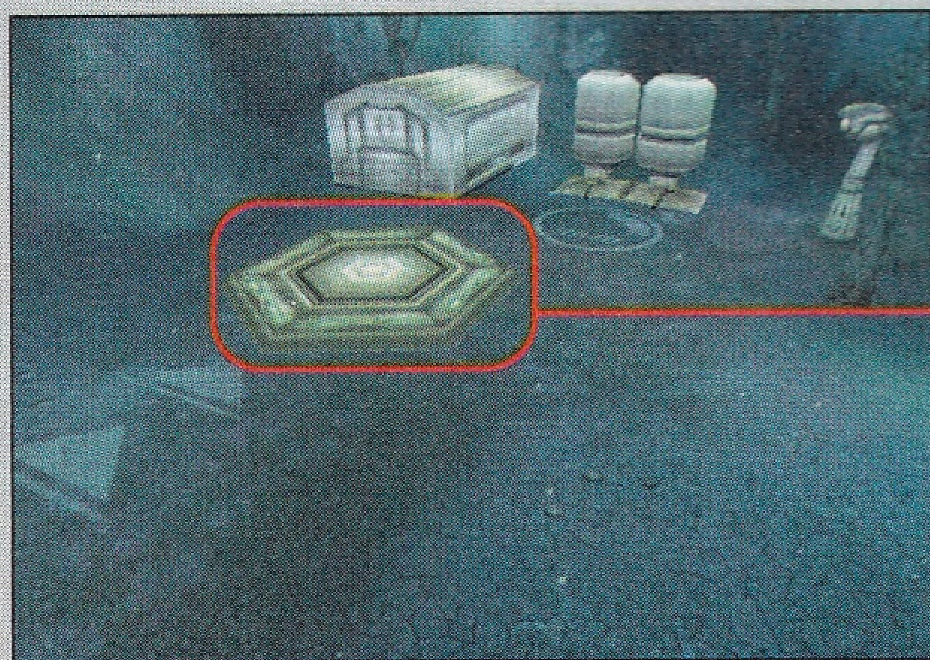
Dark Reign 2 nie wnosi nowych elementów do strategii czasu rzeczywistego, choć jest ciekawie zaprojektowana. Niestety fabuła nie jest rewelacyjna. Sztuczna inteligencja przeciwnika pozostawia wiele do życzenia, choć gra wymaga współpracy pomiędzy różnymi rodzajami wojska. Głównym atutem Dark Reign 2 jest tryb wieloosobowy.



6 Kolejnym celem jest świątynia Togry, gdzie musimy znaleźć Technifakt. Scena odnalezienia pokazana jest na filmiku wplecionym w treść gry



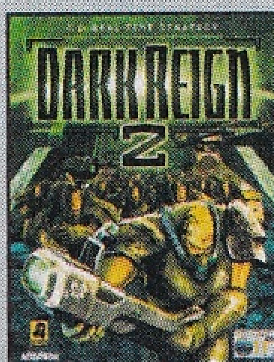
7 Teraz eskortujemy Technifakt. Na drodze stają nam słabe oddziały wroga. Niszczymy je bez trudu, chroniąc nasze cenne znalezisko



8 Dochodzimy do bazy i wprowadzamy Technifakt na lądowisko, skąd zabiera go statek. Na tym kończymy misję i oglądamy podsumowanie zadania

PLATFORMA TESTOWA: **Windows 95/98**

SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU



Dark Reign 2

Producent: **Activision**

Wydawca w Polsce: **Licomp Empik Multimedia**





wersja na PlayStation	brak
wersja na Nintendo 64	brak
wersja na Dreamcasta	brak
ograniczenia wiekowe	od 15 lat
poziom trudności	dla średnio zaawansowanych

	WAGA		Ocena
GRYWALNOŚĆ (SUBIEKTYWNA OCENA TESTUJĄCYCH)	**50%**	**dobra**	**4,00**
		Kolejna strategia czasu rzeczywistego bez wielkich ambicji i oryginalnych pomysłów. Dobra gra, jakich widzieliśmy już za wiele	
POMOC TECHNICZNA	**3%**	**dostateczna**	**3,33**
Serwis telefoniczny	2%	(022) 6428165	3
Serwis online	1%	www.lem.com.pl	4
INSTALACJA	**9,4%**	**bardzo dobra**	**4,67**
Łatwość instalacji programu	2%	bezproblemowa (PC)	5
Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta)	0,7%	jest (550 MB + 100 MB)	6
Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku	0,7%	brak	1
Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików)	1%	bezproblemowe (>0 kB)	3
Podręcznik	2%	dobry	4
Język podręcznika	2%	polski	6
Obsługa akceleratorów graficznych	1%	jest	6
DŹWIĘK – TEST NA 36 KARTACH DŹWIĘKOWYCH	**10,8%**	**celujący**	**6,00**
Sonata Crystal 4280 PCI • Golden Melody PCI Sound • Terratec 1816 N	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec Integra 1 • Highscreen Sound Boostar 16 3D • Creative Blaster 16PCI CT4810	0,9%	działa • działa • działa	6
Soundblaster 16 PCI CT4740 • Genius Sound Maker 3 DX 2 • Super Sound 32 32W-3D	0,9%	działa • działa • działa	6
Miss Melody MF-719 Wave Melody • Trust Sound Expert 128 PCI • Terratec 128 i PCI	0,9%	działa • działa • działa	6
Shuttle 3D 64 Voice Wa • Sound Maker 128 XG PCI YMF • Aztech Platinium 3D	0,9%	działa • działa • działa	6
Videologic Sonic-Storm • Terratec Sound System Base 1 • XLerate PCI Sound Card PnP	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec XLerate Pro PCI Sound A3D • Diamond Monstersound MX300 • YMF 724 Yamaha	0,9%	działa • działa • działa	6
Creative AWE 64 Gold • Vobis-Soundboostar 32 Wave 3D • Aztech Galaxy Pro PCI	0,9%	działa • działa • działa	6
Maxi Sound 64 Dynamic 3D • Malibu Surround 64 • TurtleB Montego A3D	0,9%	działa • działa • działa	6
EWS 64 XL • Media Planet PCI cristal 4280 • Sound Blaster Live! Value model 4670	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec Base 1/64 • Typhoon Golden 3D digital Audio PCI • Genius SoundMaker 64	0,9%	działa • działa • działa	6
Yamaha Wave Force 192XG PCIU • ICUAUD-GW805 • Typhoon Easy Lite 3D Wave Impact	0,9%	działa • działa • działa	6
OBRAZ – TEST NA 36 KOMPUTERACH I KARTACH GRAFICZNYCH	**10,8%**	**dobry**	**4,44**
Pentium 133/32 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 133/32 MB + ATI Expert@Play • Diamond Fire 1000	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 133/32 MB + Diamond Viper V550 • Matrox G 200	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Celeron 366/32 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	skokowy • skokowy	4
Celeron 366/32 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	skokowy • skokowy	4
Celeron 366/32 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	skokowy • skokowy	4
Pentium II 350/64 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium II 350/64 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	niegrywalny • płynny	4
Pentium II 350/64 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	płynny • płynny	6
AMD K6 II 400/128 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
AMD K6 II 400/128 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	skokowy • płynny	5
AMD K6 II 400/128 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 500/128 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 500/128 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 500/128 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	niegrywalny • płynny	4
AMD Athlon 600/256 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	płynny • niegrywalny	4
OBSŁUGA	**4%**	**bardzo dobra**	**4,75**
Sterowanie	2%	mysz, klawiatura, dżojstik	5
Liczba opcji konfiguracyjnych	1%	średnia	3
Zapis stanu gry	1%	w każdym miejscu	6
JAKOŚĆ GRY	**12%**	**dobra**	**4,00**
Jakość grafiki	2%	celująca	6
Dźwięk i muzyka	2%	dobre	4
Dialogi mówione	2%	angielskie	3
Zakres fabularny i merytoryczny gry	2%	dobry	4
Regulowany stopień trudności	2%	jest	6
Język gry	2%	angielski	1
Maksymalna liczba graczy (przy jednym komputerze/w sieci)	0%	jeden/trzydziestu dwóch	
Ocena częściowa	**100%**	**dobra**	**4,34**
Punkty dodatnie/ujemne			
OCENA JAKOŚCI		**dobra**	**4,34**
CENA/JAKOŚĆ		**dostateczna**	
CENA DYSTRYBUTORA (zalecana przez wydawcę)	159 złotych		
CENA ATRAKCYJNA (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu)	150 zł PiM, Warszawa, tel. (022) 654 23 65		
Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość	159 zł / 4,34 = 36,66 = dostateczna		

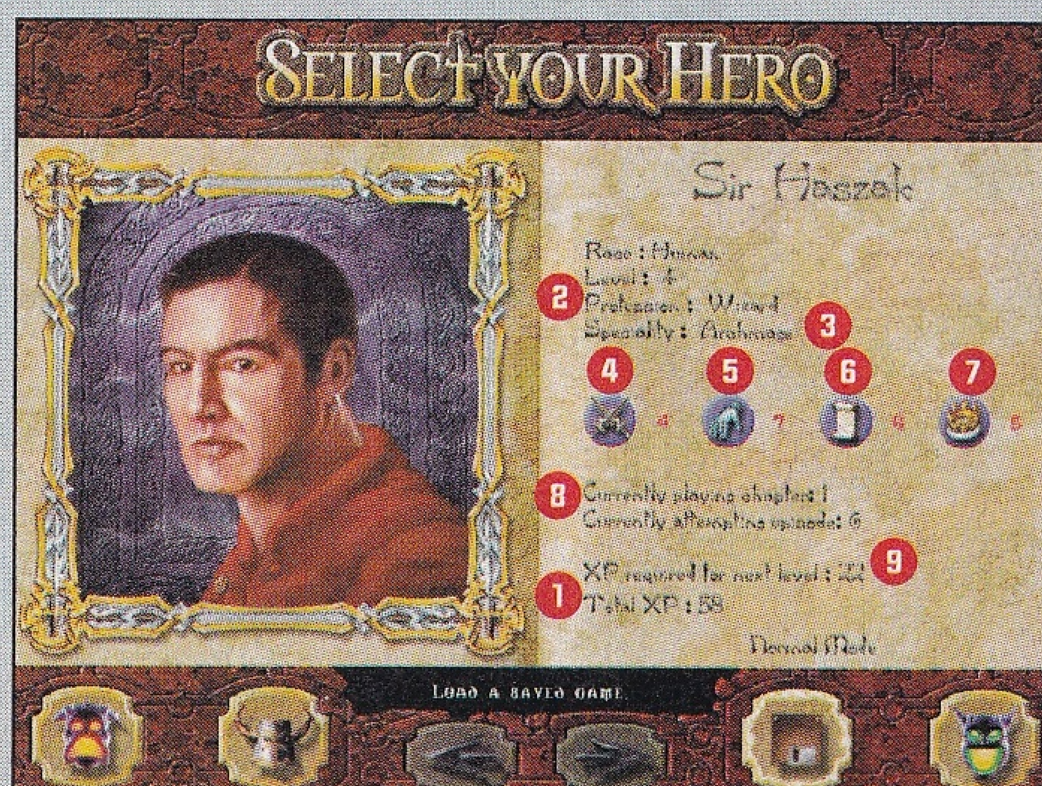


Warlords: Battlecry[1]

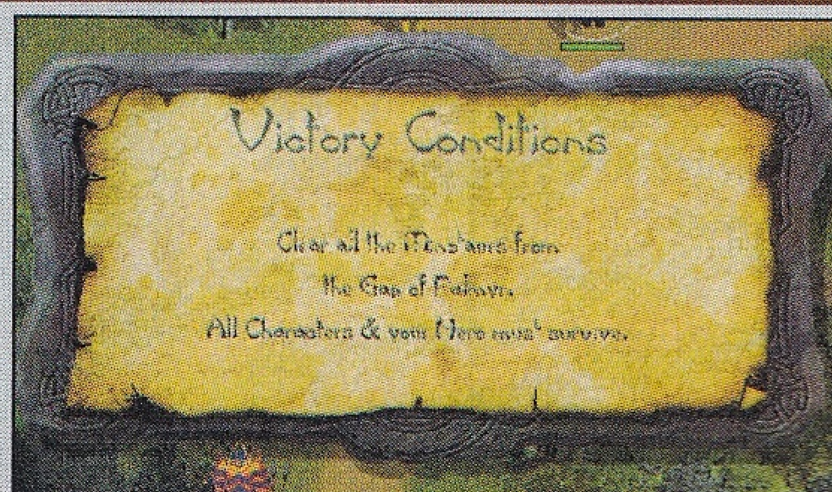
Gra strategiczna na PC | Battlecry to kolejna część gry Warlords, znanego cyklu strategii turowych. Ale tym razem koniec z czekaniem na naszą rundę: zaczynamy wojnę w czasie rzeczywistym!

[1] Ang. Okrzyk bojowy wojowników. Wymowa: łorlords batylkraj

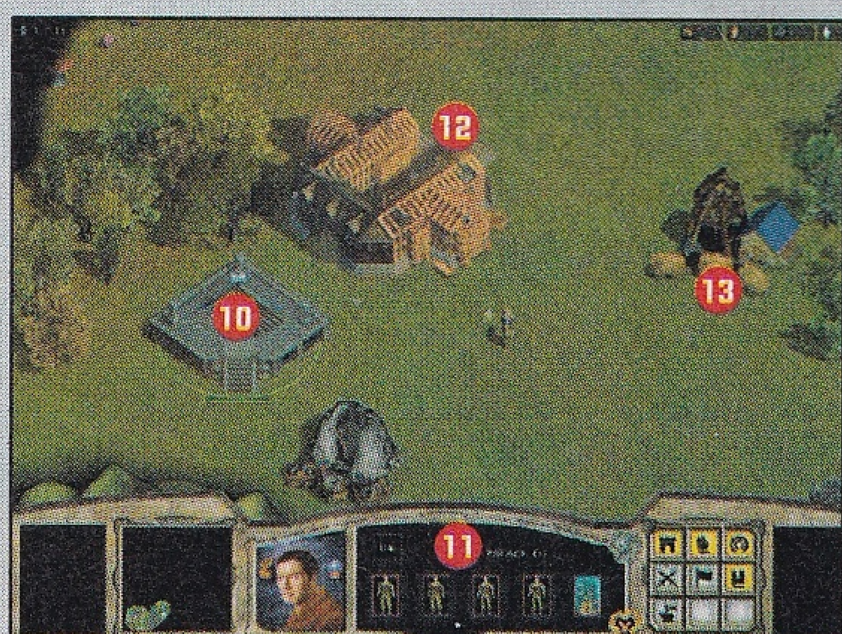
PRZEBIEG GRY



1 Na początku tworzymy bohatera. Jeśli rozgrywamy kampanię, może on być tylko człowiekiem. Po ukończeniu kolejnych misji zdobywamy doświadczenie (1) i wybieramy zawód (2), a później specjalizację (3). Współczynniki określają: walkę wręcz (4), zręczność (5), inteligencję (6) i dowodzenie (7). Z opisu bohatera dowiadujemy się, w którym miejscu gry jesteśmy (8) i ile punktów doświadczenia dzieli nas od kolejnego poziomu (9)



2 Przed każdą misją otrzymujemy opis zadań do wykonania. Niestety jest on po angielsku. Zwykle chodzi o pokonanie wszystkich przeciwników na mapie. W walce nie może zginąć żaden z bohaterów



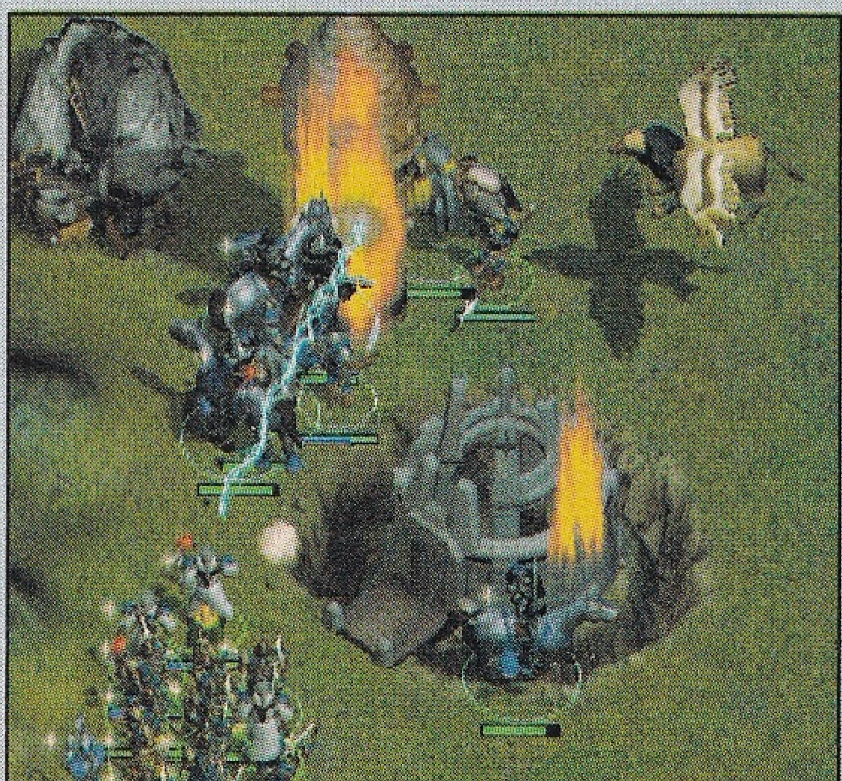
3 Budujemy zamek (10) i rekrutujemy w nim chłopów (11). W koszarach (12) szkolimy żołnierzy. Aby zwiększyć wydobycie w kopalniach (13), posyłamy tam chłopów



4 Przeciwnicy atakują pierwsi, niekiedy udaje się im zniszczyć budynki. Decydujemy, czy naprawiamy je wolno, ale tanio (14), czy szybko, lecz drogo (15)



5 Osadę przeciwnika chronią wieże (16). Niszczymy je w pierwszej kolejności. Ranne oddziały leczone są przez magów (17) posiadających umiejętność uzdrawiania (18)



6 Po odkryciu drugiej wioski i rozbiciu sił przeciwnika, idących z odsieczą dla obleganej wieży, odnosimy zwycięstwo. Pozostaje jeszcze zniszczyć resztę budynków



7 Po zakończeniu scenariusza oglądamy podsumowanie misji. Klikamy na ikonę i sprawdzamy, ile punktów doświadczenia zdobył nasz bohater, ile rzucił czarów, ilu wrogów pozbawił życia. Komputer porównuje nasze osiągnięcia gospodarcze i militarne z wynikami przeciwników

TREŚĆ GRY

Spokój magicznej krainy zostaje gwałtownie zakłócony, gdy z nieba spadają Dwie Łzy – ogromne meteoryty o wielkiej mocy magicznej. Kamienie mają zły wpływ na umysły ludzi. Jeśli nie zniszczymy meteorytów, rozpocznie się krwawa epoka wojen, rzezi i katastrof.

Na początku tworzymy bohatera, który wyrusza na poszukiwanie kamieni. Jeśli rozgrywamy kampanię, bohater jest człowiekiem, choć w grze występuje jeszcze osiem innych ras. Wykonując kolejne misje, heros zdobywa punkty doświadczenia. Przeznaczamy je na podwyższanie cech postaci, naukę nowych umiejętności i czarów. Punkty rozdzielamy sami. Po pewnym czasie wybieramy dla naszego bohatera jedną z dziewięciu profesji.

Heros ma dwóch wiernych towarzyszy: łucznika i rycerza, którzy także zdobywają doświadczenie, jednak na ich rozwój nie mamy wpływu. Śmierć choćby jednej z tych postaci oznacza koniec gry.

Nasz bohater ma także własną drużynę. Tworzą ją inni bohaterowie, których wynajmujemy przed każdą misją, jeśli nasz heros jest sławny.

Po sformowaniu drużyny ruszamy w bój. Misje zwykle polegają na zbudowaniu obozu, zdobyciu dostępu do złóż surowców (złoto, kamień, kryształy i żelazo), znalezieniu obozu wroga i zniszczeniu go. Nie zapominamy też o obronie własnego osiedla. Od czasu do czasu znajdujemy skrzynie

STEROWANIE

Lewy przycisk myszy – wybieramy oddział lub budowlę

Prawy przycisk myszy – wskazujemy cel przemarszu lub miejsce gromadzenia się oddziałów

Od [1] do [9] na klawiaturze numerycznej – wydajemy jeden z rozkazów widocznych w kwadracie na ekranie

[ctrl] i od [1] do [9] – grupujemy jednostki lub budowle

Od [1] do [9] – wybieramy grupę jednostek lub budowli

[E] i [F] lub [S] – naprawiamy budynek (szybko albo tanio)

[F] – wybieramy formację

[G] – rozkazujemy chronić wskazaną jednostkę

[P] – wydajemy rozkaz patrolowania

[R] – widzimy zasięg dowodzenia bohatera

[ctrl][S] – wybieramy wszystkie jednostki na mapie

[ctrl][V] – kamera podąża za wybraną jednostką

z magicznymi przedmiotami. Czarodziejska broń i artefakty znacząco zwiększają możliwości naszego bohatera.

Po rozbudowaniu obozu rekrutujemy lepsze jednostki, na przykład pikinierów, łuczników, jazdę, magów, oddziały latające i okręty. Poza tym zwiększamy siłę ataku jednostek, zdrowie i szybkość. Dużą rolę odgrywają dowódcy i generałowie. Przy ich pomocy przejmujemy budynki wroga. Każda z ras występujących w grze wznosi różne budowle. Katedra zbudowana przez ludzi rani nieumarłych, którzy podejdą zbyt blisko, zaś namiot uzdrowiciela elfów leczy żołnierzy.

W Warlords: Battlecry dostępny jest tryb potyczki. Bohatera do niego tworzymy od nowa – nie może nim być ten sam heros, który brał udział w kampanii. Mamy za to do wyboru wszystkie dziewięć ras występujących w grze. W trybie gry wieloosobowej naszym polem bitwy jest jedna z 50 map.

INSTALACJA

Instalacja jest bezproblemowa. Po włożeniu płyty uruchamia się program instalacyjny. Proponuje nam folder, w którym znajdzie się gra i oferuje wybór składników do zainstalowania. Są wśród nich sterowniki DirectX 7.0a oraz program Acrobat Reader, za pomocą którego możemy przeczytać angielską wersję instrukcji.

TECHNIKALIA

Sztuczna inteligencja przeciwników daje nam szanse na zwycięstwo. Komputer rzuca małe oddziały do ataków na duże grupy rycerzy i łuczników. Czasem jednak wróg bywa groźny. Zakrada się na tyły naszego obozu, wciska się tam, gdzie nie ma naszych wojsk.

Oprawa muzyczna i grafika są niestety niedopracowane. Słyszymy nastrojową muzykę, którą przerywają jednak głosy naszych żołnierzy. Przy piątym kliknięciu na bohatera czy wojownika znamy już na pamięć jego kwestię. Tło wygląda nieciekawie, za to sylwetki żołnierzy są wyraźne i ładne.

WERDYKT

GRY znalazły w Warlords: Battlecry niedociągnięcia. Jednak nieliniowa kampania, wiele sposobów rozwijania bohatera i ciekawy edytor to zalety, dzięki którym ta gra nie nudzi się przez tygodnie. Po raz pierwszy turowa gra strategiczna została tak dobrze przeniesiona w czas rzeczywisty!

DETALE



Aby przejąć kontrolę nad kopalnią lub inną budowlą, wysyłamy tam dowódcę bądź generała. Klikamy na ikonę i już po chwili kopalnia jest nasza. Oznajmiają to strzelające w górę fajerwerki

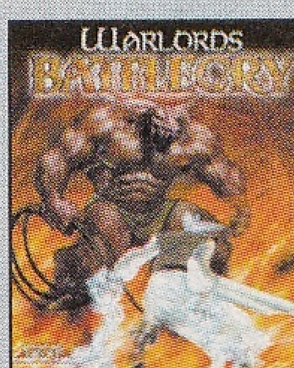




W mauzoleum otrzymujemy zadania. Zazwyczaj polegają one na wyeliminowaniu przeciwników, odgadnięciu zagadki lub dostarczeniu określonego surowca. Po wykonaniu zadania wracamy do mauzoleum, by odebrać nagrodę

PLATFORMA TESTOWA: Windows 95/98

SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU



Warlords: Battlecry

Producent: **Strategic Studies Group**

Wydawca w Polsce: Play it!



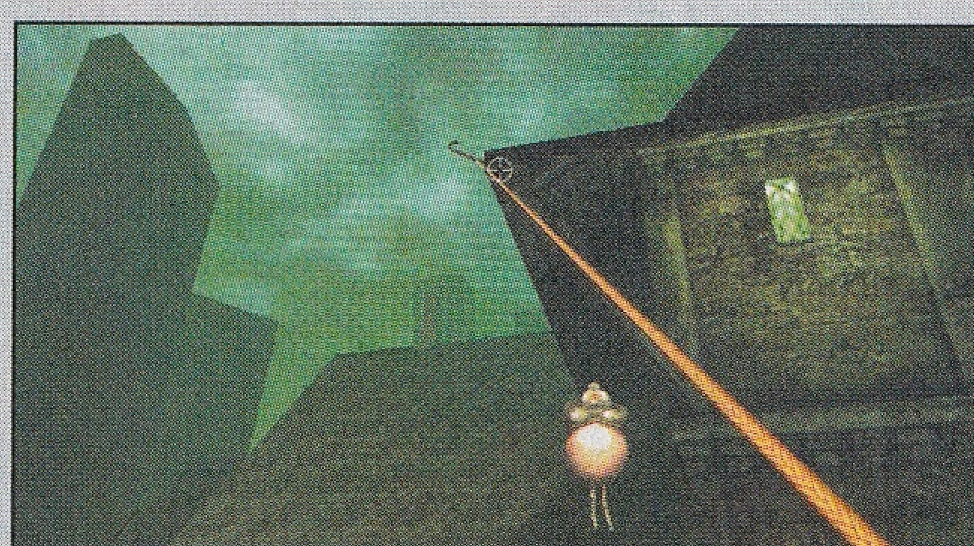
wersja na PlayStation	brak
wersja na Nintendo 64	brak
wersja na Dreamcasta	brak
ograniczenia wiekowe	od 15 lat
poziom trudności	dla zaawansowanych

	WAGA		Ocena
GRYWALNOŚĆ (SUBIEKTYWNA OCENA TESTUJĄCYCH)	**50%**	**bardzo dobra**	**5,00**
WARLORDS BATTLECRY		Pomimo niedociągnięć gra jest godnym następcą cyklu Warlords. Bitwy wyglądają wspaniale, a fabuła jest naprawdę ciekawa	
POMOC TECHNICZNA	**3%**	**dostateczna**	**3,00**
Serwis telefoniczny	2%	(018) 4440560	3
Serwis online	1%	www.play-it.pl	3
INSTALACJA	**9,4%**	**bardzo dobra**	**4,78**
Łatwość instalacji programu	2%	bezproblemowa (PC)	5
Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta)	0,7%	jest (650 MB)	6
Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku	0,7%	brak	1
Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików)	1%	bezproblemowe (0 kB)	6
Podręcznik	2%	dostateczny	3
Język podręcznika	2%	polski	6
Obsługa akceleratorów graficznych	1%	jest	6
DŹWIĘK – TEST NA 36 KARTACH DŹWIĘKOWYCH	**10,8%**	**celujący**	**6,00**
Sonata Crystal 4280 PCI • Golden Melody PCI Sound • Terratec 1816 N	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec Integra 1 • Highscreen Sound Boostar 16 3D • Creative Blaster 16PCI CT4810	0,9%	działa • działa • działa	6
Soundblaster 16 PCI CT4740 • Genius Sound Maker 3 DX 2 • Super Sound 32 32W-3D	0,9%	działa • działa • działa	6
Miss Melody MF-719 Wave Melody • Trust Sound Expert 128 PCI • Terratec 128 i PCI	0,9%	działa • działa • działa	6
Shuttle 3D 64 Voice Wa • Sound Maker 128 XG PCI YMF • Aztech Platinium 3D	0,9%	działa • działa • działa	6
Videologic Sonic-Storm • Terratec Sound System Base 1 • XLerate PCI Sound Card PnP	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec XLerate Pro PCI Sound A3D • Diamond Monstersound MX300 • YMF 724 Yamaha	0,9%	działa • działa • działa	6
Creative AWE 64 Gold • Vobis-Soundboostar 32 Wave 3D • Aztech Galaxy Pro PCI	0,9%	działa • działa • działa	6
Maxi Sound 64 Dynamic 3D • Malibu Surround 64 • TurtleB Montego A3D	0,9%	działa • działa • działa	6
EWS 64 XL • Media Planet PCI cristal 4280 • Sound Blaster Live! Value model 4670	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec Base 1/64 • Typhoon Golden 3D digital Audio PCI • Genius SoundMaker 64	0,9%	działa • działa • działa	6
Yamaha Wave Force 192XG PCIU • ICUAUD-GW805 • Typhoon Easy Lite 3D Wave Impact	0,9%	działa • działa • działa	6
OBRAZ – TEST NA 36 KOMPUTERACH I KARTACH GRAFICZNYCH	**10,8%**	**bardzo dobry**	**4,89**
Pentium 133/32 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 133/32 MB + ATI Expert@Play • Diamond Fire 1000	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 133/32 MB + Diamond Viper V550 • Matrox G 200	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Celeron 366/32 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Celeron 366/32 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	skokowy • płynny	4
Celeron 366/32 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium II 350/64 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium II 350/64 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium II 350/64 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	płynny • płynny	6
AMD K6 II 400/128 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
AMD K6 II 400/128 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
AMD K6 II 400/128 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 500/128 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 500/128 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 500/128 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	płynny • niegrywalny	3
OBSŁUGA	**4%**	**bardzo dobra**	**5,00**
Sterowanie	2%	mysz, klawiatura, dżojstik	5
Liczba opcji konfiguracyjnych	1%	duża	4
Zapis stanu gry	1%	w każdym miejscu	6
JAKOŚĆ GRY	**12%**	**dobra**	**4,00**
Jakość grafiki	2%	dostateczna	3
Dźwięk i muzyka	2%	bardzo dobre	5
Dialogi mówione	2%	angielskie	3
Zakres fabularny i merytoryczny gry	2%	celujący	6
Regulowany stopień trudności	2%	jest	6
Język gry	2%	angielski	1
Maksymalna liczba graczy (przy jednym komputerze/w sieci)	0%	jeden/czworo	
Ocena częściowa	**100%**	**bardzo dobra**	**4,90**
Punkty dodatnie/ujemne		błędy w instrukcji	-0,20
OCENA JAKOŚCI		**bardzo dobra** ←	**4,70**
CENA/JAKOŚĆ		**dobra**	
CENA DYSTRYBUTORA (zalecana przez wydawcę)	**99 zł**		
CENA ATRAKCYJNA (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu)	**95 zł** PiM, Warszawa, tel. (022) 654 23 65		
Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość	99 zł /4,70 = 21,09 = dobra		

PRZEBIEG GRY



1 Naszym celem jest zebranie całej zbroi danego awatara. Gdy znajdujemy fragment, zyskujemy nową moc, na przykład zwiększenie szybkości



2 Bat to nie tylko broń, ale także sposób na szybkie przeniesienie się z miejsca na miejsce. Gdy zauważamy błyszczący hak lub koło, używamy na nim bicza, aby ominąć przeszkody



3 Ciężkie działo oplecione łańcuchami to odpowiednik strzelby śrutowej (zwanej po angielsku shotgunem). Ma duży rozrzut, więc najskuteczniej razi przeciwników, którzy znajdują się blisko



4 Karabin lodowy jest skuteczny tylko na początku gry, potem jego pociski okazują się zbyt słabe, by pokonać wroga. Energia każdego z przeciwników pojawia się na ekranie



5 Bronie wykorzystują moc żywiołów – wody, ognia, ziemi i powietrza. Na niektórych przeciwników lepiej działa ogień, na innych – woda. Amunicja różni się kolorami

KISS Psycho Circus: The Nightmare Child

Gra zręcznościowa na PC | Dziecko Koszmarów zakłada własny cyrk. Zawładnie naszymi snami, jeśli nie pokonają go muzycy z legendarnego zespołu KISS

TREŚĆ GRY

Czterej Którzy Są Jednością to mityczni bohaterowie, wcielone żywioły. Kiedyś pokonali Króla Koszmarów. Niestety później utracili moc i odeszli. Jednak zło przetrwało. Odradza się w ciele Dziecka Koszmarów. W tajemniczym Cyrku rozgrywają się przerażające sceny. Udamy się tam, przybierając po kolei postać każdego z czterech bohaterów. Zaczyna się walka o nasze sny.

KISS Psycho Circus to dynamiczna strzelanina, w której świat oglądamy oczami bohatera. Uzbrojeni po zęby, walczymy z hordami przeciwników, którzy atakują nas w najmniej spodziewanych momentach. Do wyboru mamy czterech bohaterów. Na początku są słabi, ale później odnajdują części zbroi Starszych – istot czuwających nad równowagą we wszechświecie. Po skompletowaniu, zbroje zamieniają bohatera w awatara. Według mitologii hinduskiej awatar to wcielenie boga na Ziemi. Posiada moce i umiejętności, o których nie śniło się śmiertelnikom.

Awatarowie z gry wyglądają jak muzycy z zespołu KISS. Mimo że grupa od lat nie wydała nowego albumu, wciąż o niej słychać. Przede wszystkim dzięki komiksom ilustrowanym przez Todda McFarlane'a znanego w Polsce jako autor serii Spiderman i Spawn. Opowiadają one o przygodach muzyków z KISS zamienionych w awatarów walczących ze złem. Gra jest w zasadzie kontynuacją historii z komiksów. Niestety unikatową kreskę mistrza widzimy tylko w filmie wprowadzającym.

Zanim zostaniemy awatarem, przebywamy długą drogę przez świat sennych koszmarów. Dziecko czeka na nas w Cyrku Psycholi

INSTALACJA

Po uruchomieniu programu instalacyjnego wybieramy folder, w którym umieszczana będzie gra. Program pyta także, ile miejsca zamierzamy na nią poświęcić. Możemy dokładnie ustalić, jakie elementy chcemy zainstalować. Wówczas instalator informuje, ile miejsca na dysku zajmie gra.

TECHNIKALIA

Psycho Circus wykorzystuje program Lithtech, który jednak nie powstał wcale na potrzeby tej gry. Wcześniej został użyty w Blood 2 i Shogo MAD. Sprawuje się dobrze, choć nie można porównać go do programu z Heavy Metal F.A.K.K.[2] (test gry na stronie 12). Tworzona za



Przeciwnicy to groteskowi klowni i akrobaci z koszmarnego cyrku



6 Każdy z bohaterów posiada dwie bronie specjalne. Pierwsza służy do walki wręcz, druga jest potężna, ale zużywa dużo amunicji



7 Jeśli przeciwnicy pojawiają się bez przerwy, to znaczy, że gdzieś w pobliżu działa portal, który przenosi ich do naszego wymiaru. Portale niszczymy w pierwszej kolejności

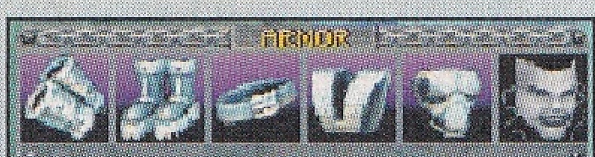
Circus:

'Ang. KISS Psycho Cyrk: Dziecko Koszmarów. Wymowa: kiss psajko cirkus najtmer czajld

DETALE



Na pasku broni znajdujemy informację, do jakiego żywiołu ona należy. Kolor ikonki jest taki sam, jak kolor amunicji



Zbroja składa się z sześciu elementów. Te, które już posiadamy, zaznaczono na kolorowo. Brakujące fragmenty są szare

jego pomocą grafika ma zazwyczaj ładne kolory, jednak świat gry KISS sprawia mroczne wrażenie. Oprawa dźwiękowa jest świetna. Efekty odwzorowano doskonale, a ostra muzyka zespołu KISS idealnie pasuje do nastroju gry.

Walki są niezwykle brutalne. Ściany wprost ociekają krwią mordowanych potworów. Co prawda przeciwnicy nie są ludźmi, lecz groteskowymi monstrami, jednak **GRY** odradzają kupno KISSa dzieciom!

jest odnalezienie klucza do kolejnych drzwi. Niestety obecnie nawet zwykłe strzelaniny powinny oferować więcej atrakcji i posiadać bardziej rozbudowaną fabułę. Z tego powodu KISS polecamy tylko zagorzałym fanom gier akcji. To dla nich kolejna atrakcja, niestety, mało różniąca się od innych gier tego typu.

WERDYKT

KISS zdaje egzamin tylko jako bezmyślna strzelanina. Jeśli traktujemy ją jako grę mającą dawać coś więcej niż możliwość rozładowania emocji, odpada w przedbiegach. Fabuła ma drugorzędne znaczenie – właściwie cały czas walczymy i mordujemy hordy potworów, a jedynym problemem

STEROWANIE

- Mysz – obracanie głową
- E – krok do przodu
- D – krok do tyłu
- S – krok w lewo
- F – krok w prawo
- Shift – wolne chodzenie
- Ctrl – strzał
- X – akcja (otwieranie drzwi, przełączanie przycisków itd.)
-] – następny przedmiot
- [– poprzedni przedmiot
- Enter – użycie przedmiotu z inwentarza

PLATFORMA TESTOWA: **Windows 95/98**

SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU



KISS Psycho Circus: Nightmare Child



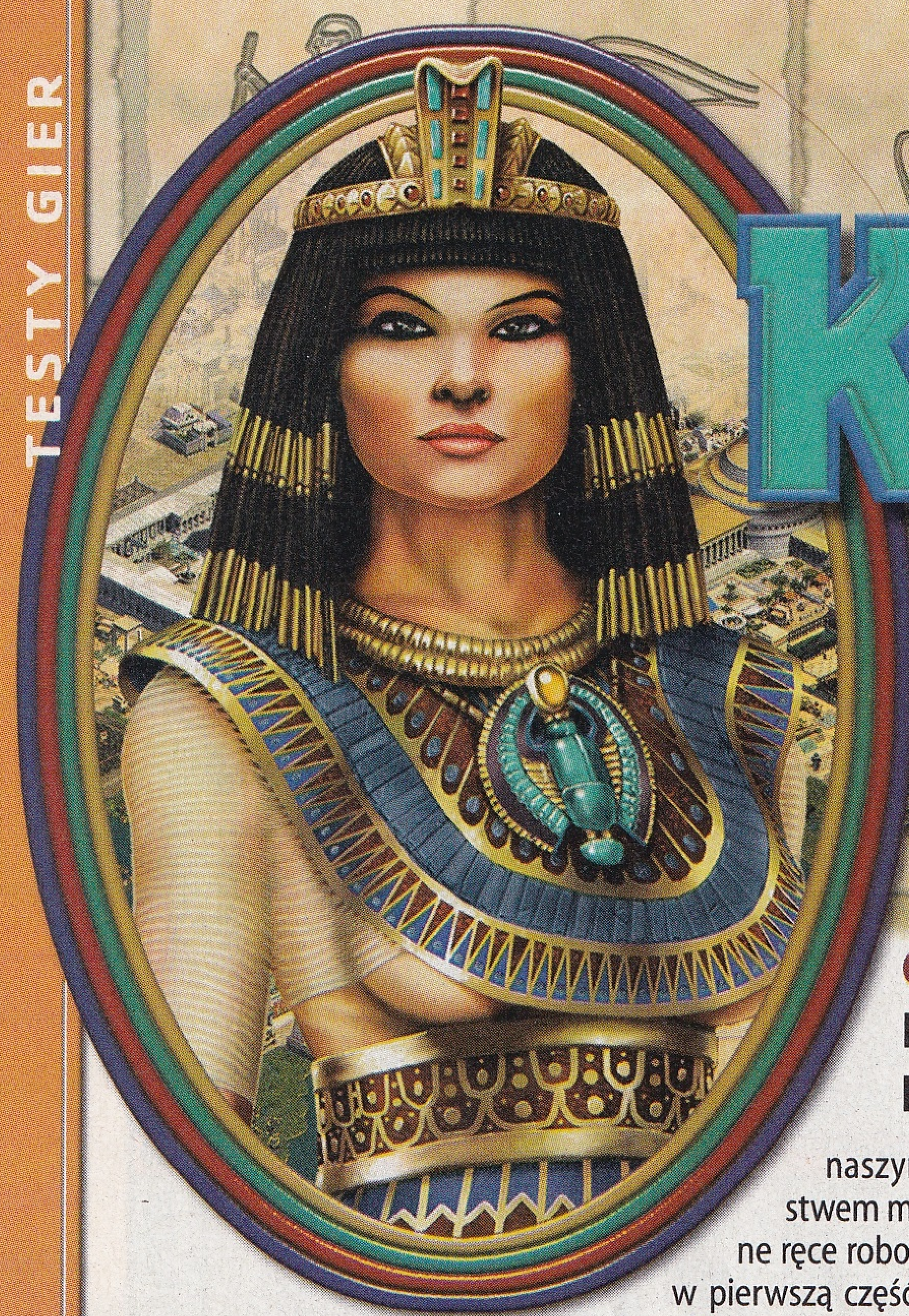


Producent: **Take 2 Interactive**

Wydawca w Polsce: Play it!

wersja na PlayStation	brak
wersja na Nintendo 64	brak
wersja na Dreamcasta	jest
ograniczenia wiekowe	od 18lat
poziom trudności	dla średnio zaawansowanych

	WAGA		Ocena
GRYWALNOŚĆ (SUBIEKTYWNA OCENA TESTUJĄCYCH)	**50%**	**dostateczna**	**3,00**
		Mimo że fabuła gry i nastrój są interesujące, chodzi w niej tylko o to, o co zwykle: krwawą strzelaninę. A dziś to już za mało	
POMOC TECHNICZNA	**3%**	**dostateczna**	**3,00**
Serwis telefoniczny	2%	(018) 4440560	3
Serwis online	1%	www.play-it.pl	3
INSTALACJA	**9,4%**	**bardzo dobra**	**4,83**
Łatwość instalacji programu	2%	bezproblemowa (PC)	5
Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta)	0,7%	jest (502 MB)	6
Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku	0,7%	jest	6
Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików)	1%	problematyczne	1
Podręcznik	2%	dobry	4
Język podręcznika	2%	polski	6
Obsługa akceleratorów graficznych	1%	jest	6
DŹWIĘK – TEST NA 36 KARTACH DŹWIĘKOWYCH	**10,8%**	**celujący**	**6,00**
Sonata Crystal 4280 PCI • Golden Melody PCI Sound • Terratec 1816 N	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec Integra 1 • Highscreen Sound Boostar 16 3D • Creative Blaster 16PCI CT4810	0,9%	działa • działa • działa	6
Soundblaster 16 PCI CT4740 • Genius Sound Maker 3 DX 2 • Super Sound 32 32W-3D	0,9%	działa • działa • działa	6
Miss Melody MF-719 Wave Melody • Trust Sound Expert 128 PCI • Terratec 128 i PCI	0,9%	działa • działa • działa	6
Shuttle 3D 64 Voice Wa • Sound Maker 128 XG PCI YMF • Aztech Platinium 3D	0,9%	działa • działa • działa	6
Videologic Sonic-Storm • Terratec Sound System Base 1 • XLerate PCI Sound Card PnP	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec XLerate Pro PCI Sound A3D • Diamond Monstersound MX300 • YMF 724 Yamaha	0,9%	działa • działa • działa	6
Creative AWE 64 Gold • Vobis-Soundboostar 32 Wave 3D • Aztech Galaxy Pro PCI	0,9%	działa • działa • działa	6
Maxi Sound 64 Dynamic 3D • Malibu Surround 64 • TurtleB Montego A3D	0,9%	działa • działa • działa	6
EWS 64 XL • Media Planet PCI cristal 4280 • Sound Blaster Live! Value model 4670	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec Base 1/64 • Typhoon Golden 3D digital Audio PCI • Genius SoundMaker 64	0,9%	działa • działa • działa	6
Yamaha Wave Force 192XG PCIU • ICUAUD-GW805 • Typhoon Easy Lite 3D Wave Impact	0,9%	działa • działa • działa	6
OBRAZ – TEST NA 36 KOMPUTERACH I KARTACH GRAFICZNYCH	**10,8%**	**dobry**	**4,39**
Pentium 133/32 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 133/32 MB + ATI Expert@Play • Diamond Fire 1000	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 133/32 MB + Diamond Viper V550 • Matrox G 200	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Celeron 366/32 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	skokowy • skokowy	4
Celeron 366/32 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	skokowy • skokowy	4
Celeron 366/32 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	skokowy • skokowy	4
Pentium II 350/64 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium II 350/64 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	skokowy • skokowy	4
Pentium II 350/64 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	skokowy • skokowy	4
AMD K6 II 400/128 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
AMD K6 II 400/128 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	skokowy • skokowy	4
AMD K6 II 400/128 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	skokowy • skokowy	4
Pentium III 500/128 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 500/128 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 500/128 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	płynny • płynny	6
OBSŁUGA	**4%**	**bardzo dobra**	**4,50**
Sterowanie	2%	mysz, klawiatura	4
Liczba opcji konfiguracyjnych	1%	duża	4
Zapis stanu gry	1%	w każdym miejscu	6
JAKOŚĆ GRY	**12%**	**dobra**	**4,00**
Jakość grafiki	2%	bardzo dobra	5
Dźwięk i muzyka	2%	celujące	6
Dialogi mówione	2%	angielskie	3
Zakres fabularny i merytoryczny gry	2%	dostateczny	3
Regulowany stopień trudności	2%	jest	6
Język gry	2%	angielski	1
Maksymalna liczba graczy (przy jednym komputerze/w sieci)	0%	jeden/ośmiu	
Ocena częściowa	**100%**	**dobra**	**3,83**
Punkty dodatnie/ujemne			
OCENA JAKOŚCI		**dobra**	**3,83**
CENA/JAKOŚĆ		**mierna**	
CENA DYSTRYBUTORA (zalecana przez wydawcę)	**159 złotych**		
CENA ATRAKCYJNA (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu)	**139,90zł** www.edyskont.pl, Warszawa, tel. (022) 828 51 51		
Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość	159 zł /3,83 = 41,67 = mierna		



Kleopatra: Królowa Nilu[1]

Gra strategiczna na PC | Starożytny Egipt to kraina błękitnego Nilu, piramid i boskich krokodyli. Stawiamy budowle i posyłamy do boju armie, by pozostało po nas coś więcej niż tylko ruiny i piramidy

[1]Kleopatra VII (69-30 rok p. n. e.) – ostatnia królowa Egiptu z dynastii Ptolemeuszy. W wieku 22 lat straciła władzę, ale powróciła na tron dzięki Juliuszowi Cezarowi. gdy ten zginął, poślubiła Marka Antoniusza. Po jego śmierci popełniła samobójstwo

TREŚĆ GRY

Kleopatra to dodatek do gry Faraon. Zawiera 15 nowych misji podzielonych na cztery okresy historyczne. Zaczynamy w 1490 roku przed naszą erą, za panowania faraona Totmesa. Ostatnia misja rozgrywa się w I wieku naszej ery, za panowania królowej Kleopatry: rozbudowujemy w niej Aleksandrię, miasto założone przez samego Aleksandra Wielkiego.

Początek jest łatwiejszy niż pierwsze misje z Faraona. Jednak szybko okazuje się, że sąsiedzi nas nie lubią – rządząc naszym królestwem mamy pełne ręce roboty. Grając w pierwszą część gry, budowaliśmy miasto liczące od trzech do czterech tysięcy mieszkańców. W Kleopatrze zarządzamy metropoliami, w których żyje nawet siedem tysięcy poddanych! Czasami miasto nawiedzają plagi szarańczy, żab, gradu czy krwawej wody. Jeśli sprawnie nim zarządzamy, nie obawiamy się epidemii, ale wobec plag jesteśmy bezradni.

W Kleopatrze budujemy kilka nowych obiektów, między innymi mauzoleum Aleksandra Wielkiego, latarnię morską na wyspie Faros, Bibliotekę Aleksandryjską, Cezareum, grobowce królewskie w Dolinie Królów i świątynię Abu Simbel. Jeśli bogowie nam sprzyjają, budowa tych cudów architektury trwa krócej.

Kleopatra jest podobna do Faraona, choć pojawiły się nowe surowce i produkty (henna, lampy) oraz zwierzęta (lwy, skorpiony). Nadal zarządzamy miastem, starając się osiągnąć odpowiedni poziom kultury, zamożności, budowy pomników i poważania w królestwie. Bronimy poddanych, dbamy, by nasze miasto się rozwijało i rosło bogactwo jego mieszkańców, budujemy świątynie, by bogowie nam sprzyjali i wykonujemy polecenia faraona, aby uniknąć jego gniewu. Jeśli w naszym mieście panują dobre warunki, szybko przybywa osadników.

INSTALACJA

Kleopatra jest dodatkiem, co oznacza, że aby w nią zagrać, musimy mieć już zainstalowaną grę Faraon. Program nie sprawia kłopotów podczas instalacji. Sam wyszukuje katalog z grą i kopiuje do niego potrzebne pliki z dodatku. Jeśli chcemy, zmieniamy także ikonę na pulpicie – zamiast smutnego faraona wstawiamy piękną królową Egiptu – Kleopatrę.

STEROWANIE

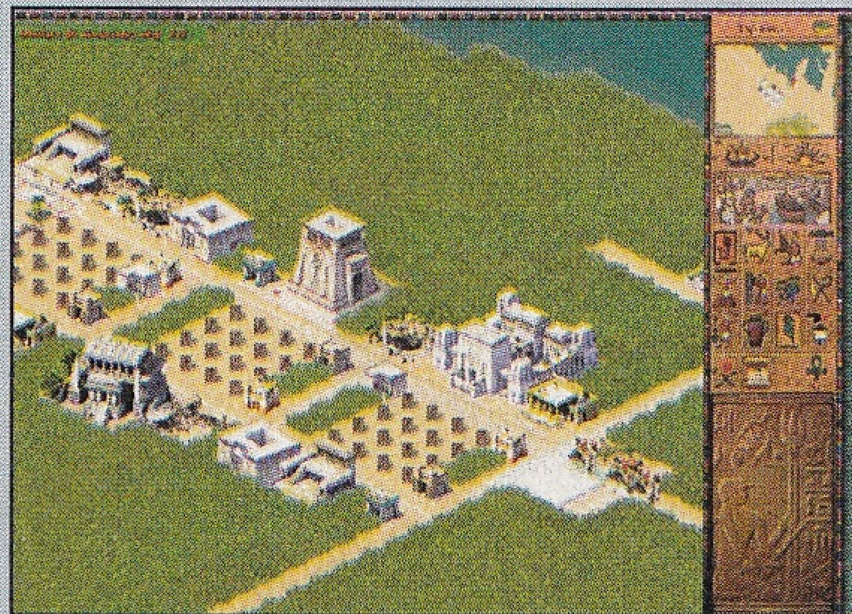
Lewy przycisk myszy – wybór budynku, oddziału

Prawy przycisk myszy – odwołanie wyboru

Nowe skróty, nie występujące w Faraonie:

- **H – ukrywa lub pokazuje skały**
- **X – pokazuje zasięg działalności poborców podatkowych**
- **Y – pokazuje zagrożenie malarią**
- **Z – pokazuje zagrożenie zarazą**
- **Ctrl i od F1 do F3 – tworzy na mapie zakładki w wybranym miejscu**
- **od F1 do F3 – umożliwia przejście do wybranej, utworzonej wcześniej na mapie zakładki**

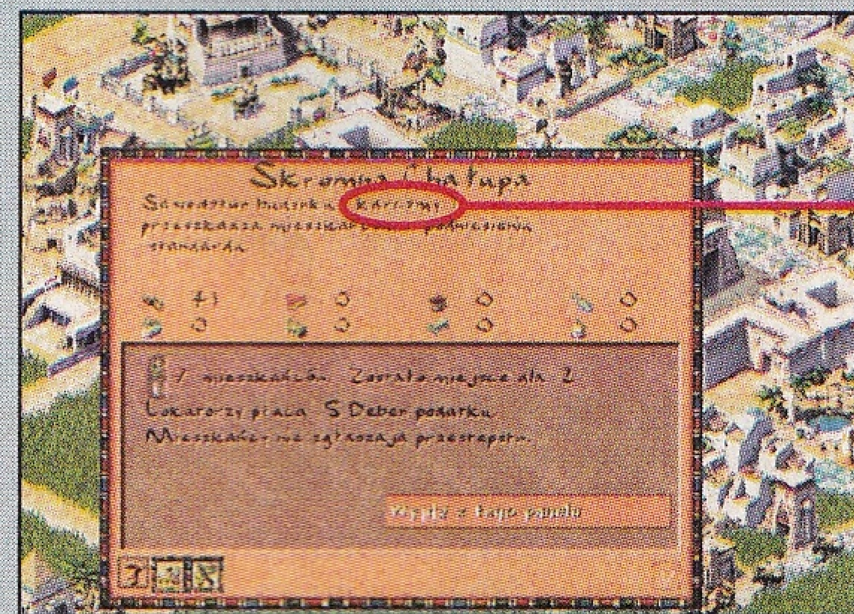
PRZEBIEG GRY



1 Jak widzimy, budownictwo komunalne w starożytnym Egipcie jest nad podziw rozwinięte. Po przygotowaniu osiedla czekamy na pierwszych osadników. Bez ludzi nasze miasto nie ma się przecież jak rozwijać



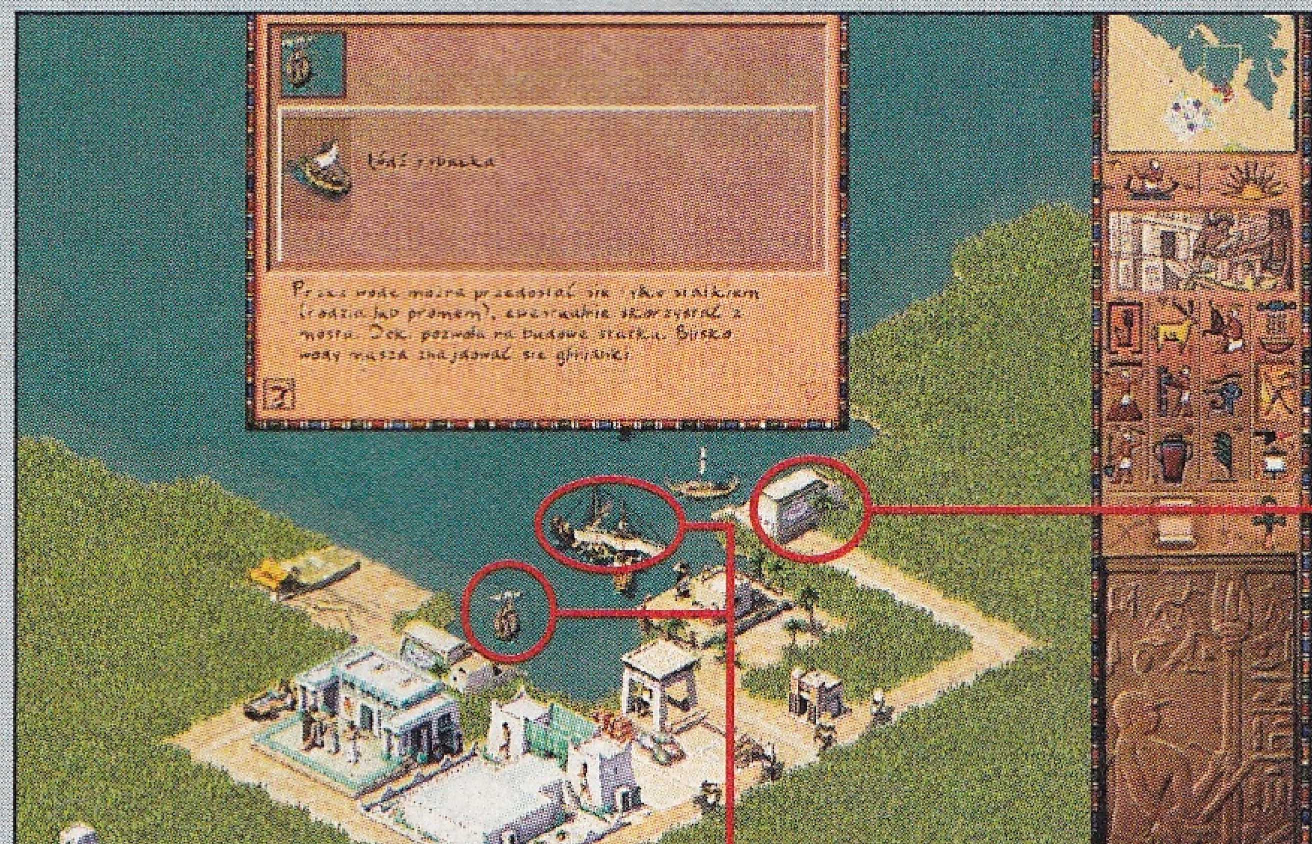
2 Dobre warunki zachęcają osadników do osiedlania się. Tereny przeznaczone pod mieszkania szybko się zmieniają. Coraz okazalsze domy świadczą o tym, że dobrze zarządzamy miastem



3 Nie budujemy obiektów gospodarczych zbyt blisko mieszkalnych. Osadnicy z lepszych domów nie lubią zgiełku i nie podnoszą standardu swego domu, gdy przeszkadza im coś w sąsiedztwie – na przykład karczma

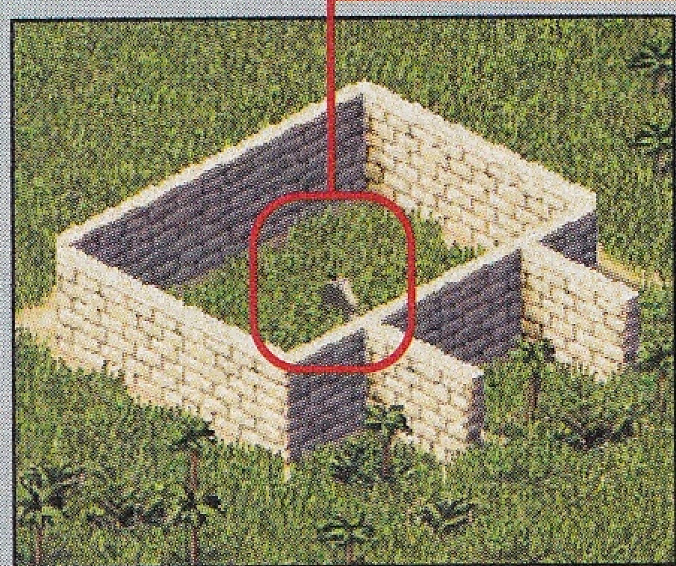


4 Pora zadbać o żołądki poddanych i rozwinąć produkcję żywności. W większości scenariuszy pola znajdują się na terenach zalewowych, ale nawet gdy tak nie jest, zakładamy zwykłe gospodarstwa



5 Żywność zdobywają także rybacy. Ponieważ przemysł spożywczy nie zawsze zaspokaja potrzeby osadników, część żywności sprowadzamy z innych miast. Statki handlowe przybijają do doków

DETALE



Dzikie zwierzęta ● stają się niebezpieczne, gdy zbliżają się do nich osadnicy. Aby nie ponosić strat i nie walczyć z nimi, stawiamy mury i tworzymy pierwsze starożytne zoo – najlepiej w miejscu, gdzie drapieżniki przychodzą na świat

TECHNIKALIA

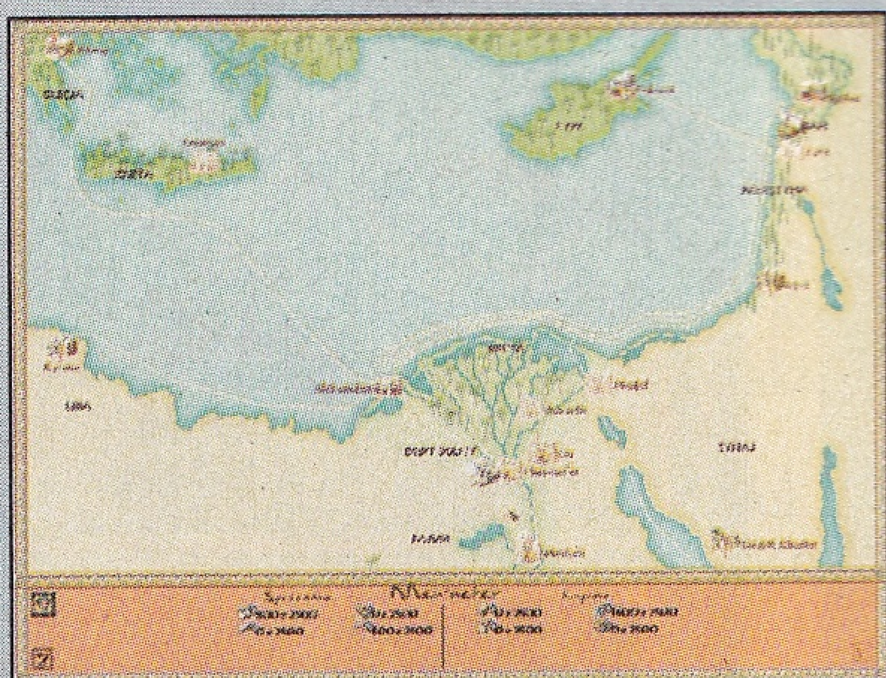
Pod względem grafiki i dźwięku Kleopatra nie różni się od Faraona. W utworach muzycznych słyszymy egipskie tematy, grafika jest realistyczna. Jedyną wadą gry jest fakt, iż w czasie bitew morskich okręty obu stron zbijają się w wielkie kłębowisko. Gdy statki są zbyt blisko, nakładają się, co wygląda po prostu brzydko.

Sterowanie i sztuczna inteligencja komputera niewiele różnią się od Faraona. W czasie bitew trudno wycelować we właściwą część okrętu wroga, by wskazać go jako cel ataku. Nie można także wybrać grupy okrętów. Sterowanie jest przystosowane do rozbudowy miast, a nie do walki.

Sztuczna inteligencja zawodzi przede wszystkim w próbach handlu towarami. Tragarze nie dostarczają rzemieślnikom surowców z magazynu, nadzorca polityczny blokuje dostawy żywności, jeśli jest ona w spichrzu, a nie w magazynie. Miasta żądają towarów, których my nie produkujemy, a żadne inne miasto nie sprzedaje. Jeśli brak u nas zamówionego towaru, nie wykonujemy zamówienia. A wtedy spada nasz prestiż w królestwie.

WERDYKT

Kleopatra ucieszy tylko zagorzałych zwolenników Faraona, którym wydał się on zbyt krótki i łatwy. Duże miasta, wysokie wymagania misji, które trzeba spełnić i agresywni sąsiedzi podwyższają poziom trudności. Przy każdym scenariuszu spędzamy po kilka godzin. Dzięki temu nie dłuży nam się oczekiwanie na kolejną grę z tej serii – Zeusa.



6 Współpraca gospodarcza rozpoczyna się po nawiązaniu stosunków handlowych z miastami, które mają coś na sprzedaż. Opłata za założenie szlaku handlowego zależy od jego dochodowości



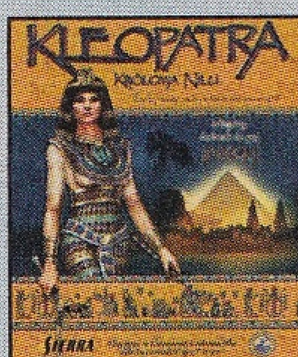
7 Rozpoczynamy budowę mauzoleum ●. Jest ona kosztowna i pracochłonna, ale ukończona budowla przyciąga osadników i podwyższa nasz prestiż. Oto dowód potęgi!



8 Wróg ● postanowił zepsuć nam zabawę. Warto zatopić okręt, zanim wysadzi oddziały na ląd. Dzięki temu oszczędzamy sobie poważnych kłopotów. Powinniśmy jeszcze dokończyć mauzoleum, osiągnąć wymagane współczynniki i zakończyć scenariusz

PLATFORMA TESTOWA: **Windows 95/98**

SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU



Kleopatra: Królowa Nilu



Producent: **Impressions / Havas**

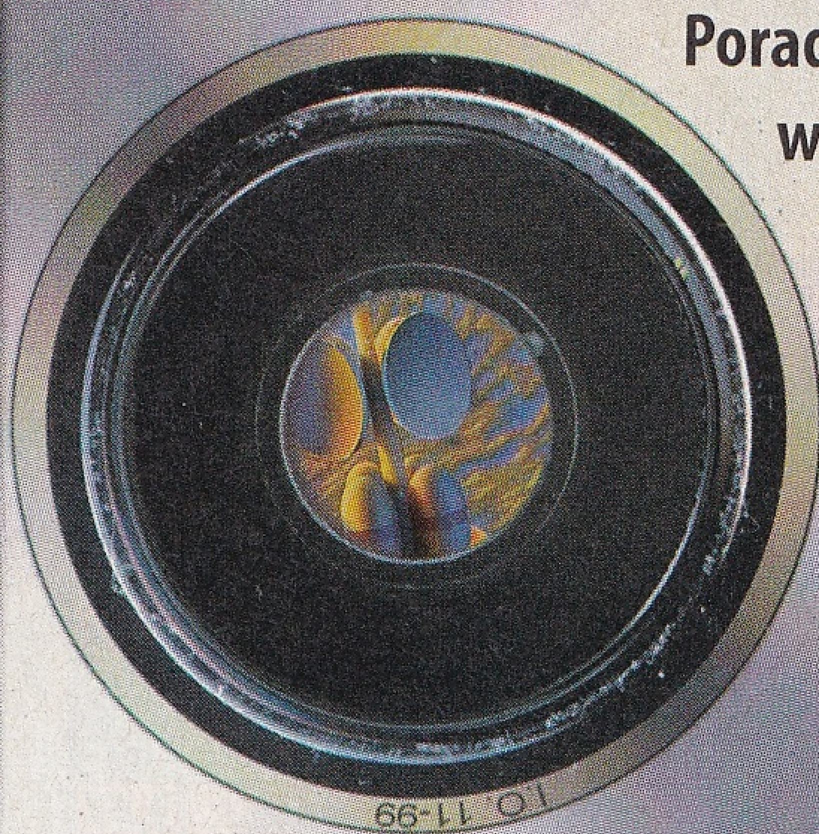
Wydawca w Polsce: Play it!

wersja na PlayStation	brak
wersja na Nintendo 64	brak
wersja na Dreamcasta	brak
ograniczenia wiekowe	bez ograniczeń
poziom trudności	dla zaawansowanych

	WAGA		Ocena
GRYWALNOŚĆ (SUBIEKTYWNA OCENA TESTUJĄCYCH)	**50%**	**dobra**	**4,00**
KLEOPATRA Królowa Nilu		Zagrajmy w to jeszcze raz? Czemu nie, skoro wysoki poziom Faraona został utrzymany. Jednak gra jest za trudna dla nowicjuszy	
POMOC TECHNICZNA	**3%**	**dostateczna**	**3,00**
Serwis telefoniczny	2%	(018) 4440560	3
Serwis online	1%	www.play-it.pl	3
INSTALACJA	**9,4%**	**dobra**	**3,87**
Łatwość instalacji programu	2%	bezproblemowa (PC)	5
Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta)	0,7%	brak (180 MB)	1
Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku	0,7%	brak	1
Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików)	1%	bezproblemowe (0 kB)	6
Podręcznik	2%	dostateczny	3
Język podręcznika	2%	polski	6
Obsługa akceleratorów graficznych	1%	brak	1
DŹWIĘK – TEST NA 36 KARTACH DŹWIĘKOWYCH	**10,8%**	**celujący**	**6,00**
Sonata Crystal 4280 PCI • Golden Melody PCI Sound • Terratec 1816 N	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec Integra 1 • Highscreen Sound Boostar 16 3D • Creative Blaster 16PCI CT4810	0,9%	działa • działa • działa	6
Soundblaster 16 PCI CT4740 • Genius Sound Maker 3 DX 2 • Super Sound 32 32W-3D	0,9%	działa • działa • działa	6
Miss Melody MF-719 Wave Melody • Trust Sound Expert 128 PCI • Terratec 128 i PCI	0,9%	działa • działa • działa	6
Shuttle 3D 64 Voice Wa • Sound Maker 128 XG PCI YMF • Aztech Platinium 3D	0,9%	działa • działa • działa	6
Videologic Sonic-Storm • Terratec Sound System Base 1 • XLerate PCI Sound Card PnP	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec XLerate Pro PCI Sound A3D • Diamond Monstersound MX300 • YMF 724 Yamaha	0,9%	działa • działa • działa	6
Creative AWE 64 Gold • Vobis-Soundboostar 32 Wave 3D • Aztech Galaxy Pro PCI	0,9%	działa • działa • działa	6
Maxi Sound 64 Dynamic 3D • Malibu Surround 64 • TurtleB Montego A3D	0,9%	działa • działa • działa	6
EWS 64 XL • Media Planet PCI cristal 4280 • Sound Blaster Live! Value model 4670	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec Base 1/64 • Typhoon Golden 3D digital Audio PCI • Genius SoundMaker 64	0,9%	działa • działa • działa	6
Yamaha Wave Force 192XG PCIU • ICUAUD-GW805 • Typhoon Easy Lite 3D Wave Impact	0,9%	działa • działa • działa	6
OBRAZ – TEST NA 36 KOMPUTERACH I KARTACH GRAFICZNYCH	**10,8%**	**celujący**	**5,50**
Pentium 133/32 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 PCI	0,6%	skokowy • skokowy	3
Pentium 133/32 MB + ATI Expert@Play • Diamond Fire 1000	0,6%	skokowy • skokowy	3
Pentium 133/32 MB + Diamond Viper V550 • Matrox G 200	0,6%	skokowy • skokowy	3
Celeron 366/32 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Celeron 366/32 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
Celeron 366/32 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium II 350/64 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium II 350/64 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium II 350/64 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	płynny • płynny	6
AMD K6 II 400/128 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
AMD K6 II 400/128 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
AMD K6 II 400/128 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 500/128 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 500/128 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 500/128 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	płynny • płynny	6
OBSŁUGA	**4%**	**bardzo dobra**	**4,50**
Sterowanie	2%	mysz, klawiatura	4
Liczba opcji konfiguracyjnych	1%	duża	4
Zapis stanu gry	1%	w każdym miejscu	6
JAKOŚĆ GRY	**12%**	**celująca**	**5,50**
Jakość grafiki	2%	bardzo dobra	5
Dźwięk i muzyka	2%	bardzo dobre	5
Dialogi mówione	2%	polskie	6
Zakres fabularny i merytoryczny gry	2%	bardzo dobry	5
Regulowany stopień trudności	2%	jest	6
Język gry	2%	polski	6
Maksymalna liczba graczy (przy jednym komputerze/w sieci)	0%	jeden/brak takiej opcji	
Ocena częściowa	**100%**	**bardzo dobra**	**4,54**
Punkty dodatnie/ujemne			
OCENA JAKOŚCI		**bardzo dobra** ←	**4,54**
CENA/JAKOŚĆ		**dobra**	
CENA DYSTRYBUTORA (zalecana przez wydawcę)		99 złotych	
CENA ATRAKCYJNA (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu)		85 zł PiM, Warszawa, tel. (022) 654 23 65	
Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość		99 zł/4,54 = 21,83	

Gra zręcznościowa na PC – pełna wersja na płycie GIER | Spróbujmy swoich sił w kosmicznym fliperze! Poradnik GIER podpowiada, jak odbijać kulkę z głową

Jak zainstalować grę czytamy na stronie 6



3D Ultra Pinball[1]

[1]Ang. Superpinball w trzech wymiarach. Wymowa: fri di altra pinbol

Pełna wersja gry na płycie CD

NAJWAŻNIEJSZE INFORMACJE

Zaczynamy grę

1 Uruchamiamy grę, klikając na ikonę Ultra Pinball znajdującą się na pulpicie lub klikamy kolejno na Start, Programy, 3D Ultra Pinball. Pojawia się ekran początkowy.

2 Aby rozpocząć grę, klikamy na największą kulę, podpisaną Start!. Klikając na mniejsze kule, zmieniamy ustawienia programu i oglądamy najlepsze wyniki uzyskane przez graczy w 3D Ultra Pinball. Z tego menu przechodzimy też do ekranu podstawowej pomocy. Aby wyłączyć grę, klikamy na DOŚĆ.

3 Gdy klikamy na kulę podpisaną Start! pojawia się okno wyboru parametrów rozgrywki. Klikamy na przycisk u góry okienka i zaznaczamy wszystkie stoły. To najciekawsza forma rozgrywki, bo przenosimy się na różne plansze. Warto jednak trochę poćwiczyć na pojedynczych stołach. Jeśli chcemy grać z przyjaciółmi, zwiększamy liczbę uczestników gry, klikając na . Zabawa toczy się na jednym komputerze. Jeśli tracimy kulkę, do gry siada kolejna osoba i tak w kółko.

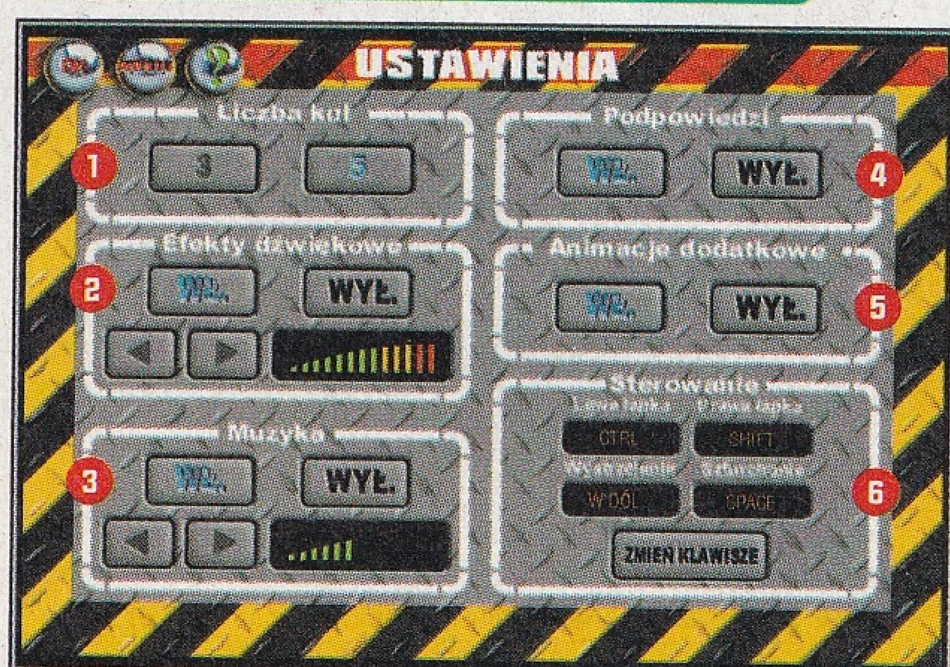
4 Klikając na OK uruchamiamy grę. Natomiast kliknięcie na przycisk ANULUJ przenosi nas na poprzedni, główny ekran.

5 Po skończonej grze klikamy na menu Ultra Pinball! i wybieramy żądaną opcję.





Ustalamy parametry gry



W menu głównym klikamy na kulkę podpisaną Ustawienia. Pojawia się ekran z parametrami gry.

1 Zmieniamy **liczbę kul** – ustalamy, ile kulek mamy na starcie.

2 Włączamy i wyłączamy **dźwięk** (nie da się wyłączyć podpowiedzi).

3 Włączamy i wyłączamy **muzykę**.

4 Ustalamy, czy będzie widoczny **celownik** wskazujący miejsca, w które warto trafiać.

5 **Włączamy i wyłączamy animacje.** Wyłączenie animacji przyspiesza grę na wolniejszych komputerach.

6 **Definiujemy klawisze**

ctrl – lewa łapka
shift – prawa łapka
 – wystrzelenie kulki. Gdy przytrzymujemy klawisz, zwiększa się siła uderzenia
Spacja – potrząsamy stołem. Zmienia to kierunek ruchu kuli. Uwaga: gdy robimy to zbyt często, stół się blokuje i tracimy kulę
esc lub P – pauza

Zdobywamy kule i kontynuacje



U dołu ekranu widoczna jest liczba kul, jakie pozostały nam w zapasie ●. W czasie gry zdobywamy dodatkowe kule. Błyska wówczas napis Shoot Again (po polsku: kolejny strzał) ●. Liczbę dodatkowych zapasowych kul ● poznajemy, wciskając klawisz [E]. Pamiętamy, że nie jest ona nieograniczona i zmniejsza się po stracie każdej kulki.

Grając, zdobywamy kontynuacje. Dzięki nim wznawiamy grę nawet po utracie wszystkich kul. Tracimy wówczas punkty, ale zachowujemy wybudowane konstrukcje i nie musimy powtarzać zadań specjalnych.

Zbieramy punkty



Główny licznik punktów znajduje się na dole ekranu ●. Natomiast licznik na środku stołu ● informuje nas o liczbie punktów dodatkowych. Punkty te doliczane są do wyniku po utracie kuli.

Liczba punktów dodatkowych jest zwielokratniana po utracie kuli, jeśli świeci się lampka mnożnika ●.

Zdobycie 20 punktów premiowych symbolizowanych przez 20 lampek na środku stołu ● otwiera centrum dowodzenia. Piszemy o tym miejscu więcej w ramce **Poznajemy stół Kolonia**.

Wskazówki

Zaliczanie przeszkód
Punkty i punkty bonusowe zdobywamy, gdy trafiamy kulą w elementy znajdujące się na stole. Uderzenie w jeden element powoduje uaktywnienie innych. O tym, co powinniśmy robić, informują nas głosy komentujące grę oraz podświetlane strzałki na stole.



Błyskające światło przed otworem ● wskazuje, że warto wstrzelić weń kulę.

Rzędy zapadek
Poszczególne światła zapalają się, kiedy przelatuje przez nie kula. Poruszając

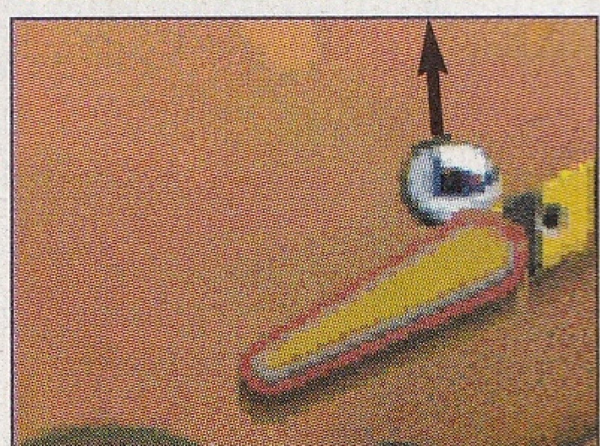


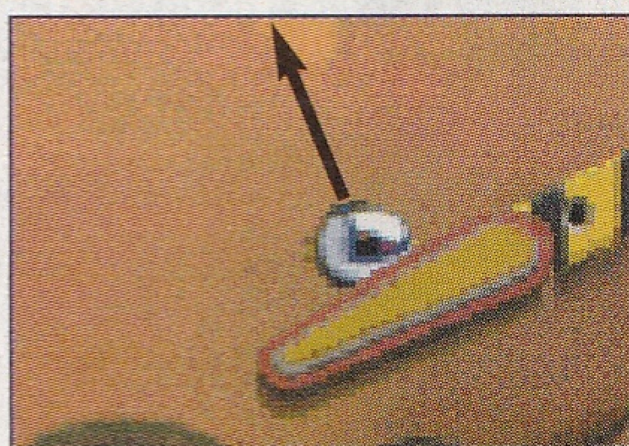
łapkami, przesuwamy podświetlenia pod rzędami zapadek w lewo i w prawo.

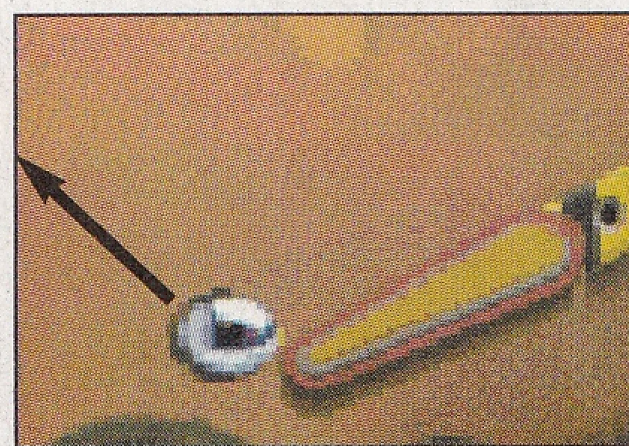
Potrząsanie stołem
Wciskając klawisz Spacja, potrząsamy stołem w trudnych sytuacjach, na przykład gdy kula pędzi do dziury pomiędzy łapkami. Dzięki temu łatwiej trafiamy w niektóre miejsca. Gdy przesadzamy, program grozi zablokowaniem stołu ●.

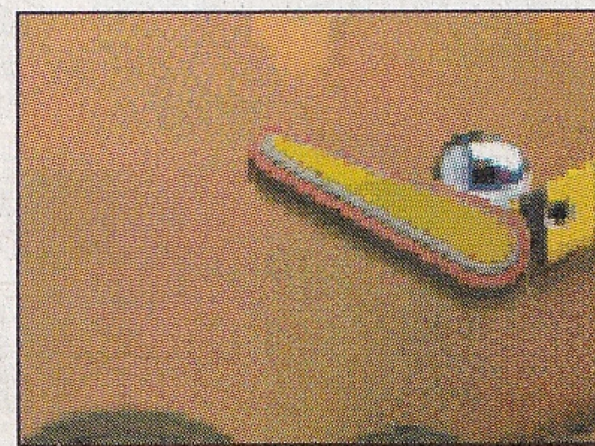
UWAGA NA TILT!

Odbijamy kulę i celujemy w przeszkody









Odbijanie kuli to nie problem, chociaż na początku trudno w nią trafić. Sztuką jest odbić ją tak, by poleciała tam, dokąd chcemy. **GRY** zdradzają tajemnice balistyki.

Zwykle odbijamy kulkę staczającą się po łapce. Im dalej pozwolimy się jej stoczyć, pod tym większym kątem zostaje ona wybita, gdy wciskamy klawisz poruszający łapką.

Aby ułatwić celowanie, zatrzymujemy powoli toczącą się kulę, przytrzymując przez chwilę łapkę w górze.

Poznajemy stół Kolonia



Jest to podstawowa plansza gry 3D Ultra Pinball, którą rozbudowujemy w trakcie gry. Naszym celem jest ukończenie wszystkich zadań specjalnych, wybudowanie konstrukcji i uruchomienie kosmodromu, z którego startujemy w kosmos. Z Kolonii przedostajemy się także do innych stołów.

Uwaga na pułapki! Kula może wypaść z planszy zewnętrzną aleją ❶, o ile nie zatrzymają jej ochronne wybijacze ❷. Wybijacze działają, gdy lampka ❸ u góry alei jest zapalona. Lampka gaśnie, kiedy kula przetacza się po niej. Zapalamy ją, przetaczając kulę po lampie w alei wewnętrznej ❹.

Trafiając w silniki ❺, przechodzimy do następnych zadań specjalnych. Po kilku trafieniach włączamy tryb Supersilników, w którym trafienia w silniki są premiowane 10 tysiącami punktów.

Trafienie lotni ❻ (na początku dwukrotne) jest wymagane do uruchomienia zadań specjalnych. Po kilku uderzeniach w lotnię niszczymy buldożery blokujące dostęp do bocznych stołów. Spikerka informuje nas, że nadszedł czas na prawdziwą demolkę. Jeśli mamy szczęście i często trafiamy w lotnię, dostajemy dodatkową kulę.

Zapalenie żółtych literek **OUT** ❼ (ustawione w rzędzie zapadki) powoduje, że zwiększa się liczba, przez którą mnożone są punkty bonusowe. Po zapaleniu **OUT** i **POST** ❽ (litery są rozrzucone po stole) blokujemy kulę w tunelu zawracającym ❾. Po zablokowaniu drugiej kuli w grocie ❿ następny strzał w tunel uwalnia obydwie kulki – przechodzimy do trybu multikuli.

W trybie multikuli błyska strzałka przy wlocie do górnego tunelu ⓫ – za każde wbicie kuli w to miejsce dostajemy od jednego do pięciu milionów punktów.

W górnym tunelu jest niewidoczny otwór. Gdy wpada tam kula, natychmiast otrzymujemy losowo wybraną niespodziankę, na przykład rozmnożenie kuli lub czasową nieśmiertelność (w takim wypadku blokuje się wylot ⓬ u dołu planszy).

Poznajemy stół Kolonia

Zadania specjalne

Aby włączyć zadania specjalne, najpierw otwieramy fabrykę, strzelając w lotnię (na początku dwa razy). Gdy droga do fabryki świeci się, wstrzelenie kuli w to miejsce uruchamia zadanie. Na środku stołu znajdują się światła z symbolami zadań. Fabryka uruchamia to, które miga. Zmieniamy podświetlone zadanie, gdy trafiamy kulką w silniki.

Wykonane zadania zostają podświetlone na stałe. Za wykonanie każdego dostajemy 100 tysięcy punktów bonusowych.


Niszczymy pięć buldożerów, otrzymujemy pięć milionów punktów za każdy. Gdy zniszczymy wszystkie w ciągu 25 sekund, dostajemy 40 milionów punktów.


Strzelamy w alejkę, w której skryła się kometa. Liczba punktów zaczyna się od 40 milionów i maleje wraz z upływem czasu.

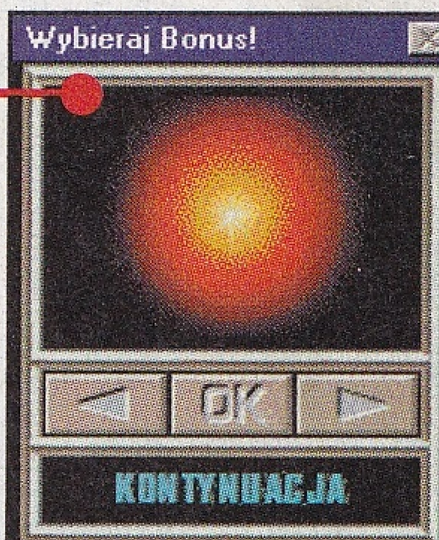

Strzelamy w działo i przenosimy się na ukryty stół, na którym celujemy kulami w otwarte wrota.


Za każde trafienie w superlotnię dostajemy 20 milionów punktów.


Za każde trafienie w źródło energii dostajemy pięć milionów punktów. Jeśli zbijamy wszystkie siedem, dostajemy 50 milionów.

Centrum dowodzenia

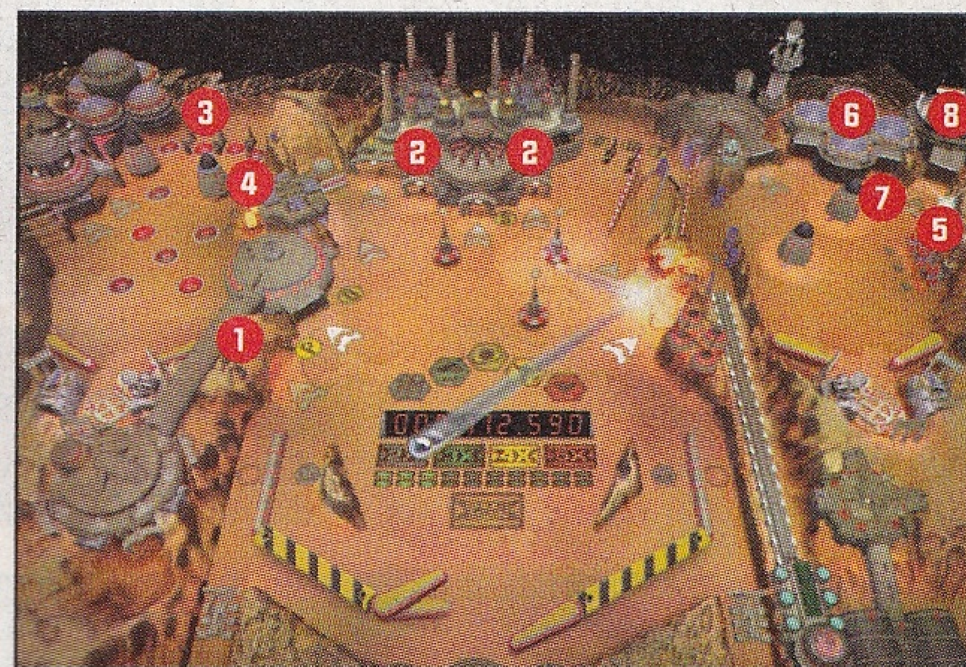
Centrum dowodzenia otwiera się, gdy zapełnimy pola punktów premiowych. Po trafieniu w otwarte centrum pojawia się okno ●.



Klikając na klawisze strzałek wybieramy jeden z prezentów:
- dodatkowa kula
- dodatkowa kontynuacja
- 10 milionów punktów
- wybudowanie określonej budowli
- przeniesienie na inny stół.

Budowle dają nam dodatkowe możliwości zdobywania punktów.

Sposoby na zbieranie punktów



Za trafienie w grotę ❶ dostajemy pięć tysięcy punktów. Jeśli zablokowaliśmy kulę w tunelu zawracającym ❷, to w grocie zablokujemy drugą.

Zapalenie wszystkich niebieskich zapadek ❸ daje nam trzy punkty premiowe.

Po zbiciu wszystkich kołków ❹ włącza się lewostronna pętla. Po wstrzeleniu tam kuli przechodzimy do trybu uruchamiania zasilania. W trybie tym mamy 40 sekund na zapalenie czerwonych świateł i wrzucenie kuli z powrotem do pętli. Nagrodą jest 100 milionów punktów.

Zbicie wszystkich tarcz ❺ daje losowo wybrany prezent, na przykład Supersilniki lub multikulę.

Punkty naliczane za wbicie piłki do prawostronnej pętli ❻ są mnożone przez liczbę wybudowanych szklarni. Gdy świeci się lampa ❼ u wejścia, dostajemy 100 tysięcy, gdy migocze – milion.

Kosmodrom ❽ budujemy w centrum dowodzenia. Aby stał się dostępny, wykonujemy wszystkie zadania specjalne na każdym z trzech stołów. Gdy światło przed kosmodromem błyska, trafienie tam przenosi nas do stołu, na którym budujemy rakietę.

Poznajemy stół Kopalnia

Ten stół jest znacznie trudniejszy niż Kolonia. Kula może wypaść z planszy zewnętrzną aleją ❶, jeśli nie zatrzymają jej ochronne wybijacze ❷. Te urządzenia działają wówczas, gdy lampka ❸ u góry alei jest zapalona. Lampka gaśnie, gdy kula przetacza się po niej. Zapalamy ją tak, jak na poprzednim stole: przetaczając kulę po lampie w alei wewnętrznej ❹.

Zapalamy litery **MINE** ❺ co sprawia, że zwiększa się liczba, przez którą mnożymy punkty bonusowe.

Każde trafienie kulą w silniki ❻ powoduje przełączanie kolejnych zadań specjalnych ❼ na planszy.



Zadania specjalne

Aby po raz pierwszy uaktywnić zadania specjalne, przepuszczamy kulkę przynajmniej raz przez każdą z trzech wind ❽. Na lewo od liter **MINE** pojawia się wtedy dziura ❾. Teraz staramy się w nią trafić. Gdy nam się udaje, natychmiast uruchamia się zaznaczone zadanie specjalne.

Aby ponownie uaktywnić dziurę, po prostu strzelamy piłką w alejkę ❿ lub też staramy się uderzyć nią w lewą rampę powrotną ⓫.


Ewakuujemy kopalnię, strzelając w wynurzające się spod ziemi cele. Jeśli najpierw trafiamy w mniejsze elementy, a dopiero na końcu w centralny, dostajemy więcej punktów.


Zbijamy trzy stacje napraw ●, które nagle się pojawiają.


Strzelamy w kryształy po milion punktów każdy. Za zbicie wszystkich dostajemy 10 mln.




Wysadzamy budowlę. Pierwszym uderzeniem otwieramy drzwi, potem wrzucamy do środka kulę i dostajemy 60 tysięcy punktów.


Wyłączamy alarm, strzelając w alejkę po prawej stronie stołu. Nagrodą jest aż 40 milionów punktów, ale śpieszymy się, bo po pięciu sekundach stawka zaczyna spadać aż do zera.

Poznajemy stół Kopalnia

Sposoby na zbieranie punktów

Pięciokrotne trafienie w zbiornik ⓬ otwiera go. Kolejne uderzenie uruchamia transport. Jeśli w ciągu 45 sekund trafimy w rampy, które zaczynają migotać, dostajemy 10 milionów punktów.

Przejażdżka po prawej rampie zapala światło obok magazynu ⓭. Otwieramy magazyn, trafiając w niego. Przy następnym trafieniu kula wpada do środka i rozpoczynamy budowę rampy ⓮.

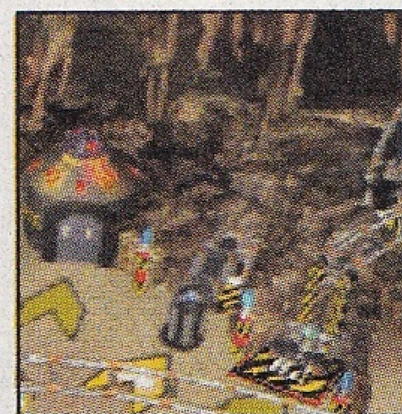
Trafienie w szyb ⓯ przenosi kulę na prawo. Jeśli teraz szybko trafimy w piec hutniczy, zarabiamy 20 milionów.

Punkty premiowe zdobywamy zbijając tarcze oraz przepuszczając kulę przez pętle po obu stronach stołu.

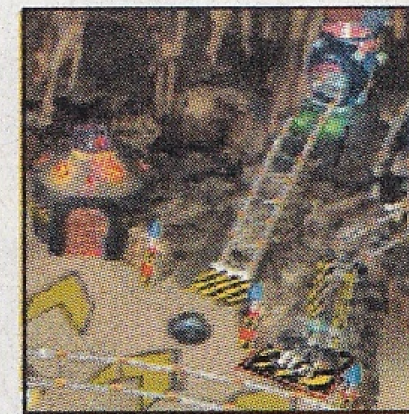
Centrum dowodzenia ⓰ otwiera się, gdy zapełniamy pola punktów premiowych. Po trafieniu w centrum wybieramy jeden z prezentów:

- dodatkowa kula
- dodatkowa kontynuacja
- 10 milionów punktów
- przeniesienie na inny stół

Budujemy rampę transportową


Trafienie w magazyn uruchamia budowę rampy.


Każde trafienie w słupek przedłuża tory w górę.


Wstrzelenie piłki po gotowej rampie daje 100 milionów!

Poznajemy stół Dowództwo

Stół ten nie jest tak skomplikowany jak Kopalnia, ale na początku może sprawiać kłopoty. Kula wypada z planszy zewnętrzną aleją ❶, jeśli nie zatrzymają jej ochronne wybijacze ❷. Wybijacze działają, gdy lampka ❸ u góry alei jest zapalona. Lampka gaśnie, gdy kula przetacza się po niej. Zapalamy ją, przetaczając kulę po lampie w alei wewnętrznej ❹.

Po zbiciu wszystkich zapadek ❺ zwiększa się mnożnik punktów bonusowych.

Każde trafienie kulą w silniki ❻ powoduje przejście do następnego zadania specjalnego.



Zadania specjalne

Aby uaktywnić zadania specjalne, wstrzeliwujemy kulę w tylną alejkę. Aktywny staje się otwór obok. Trafiamy w niego kulą, aby zacząć wykonywanie zadania.



Strzelamy do pulsującego atomu za premię miliona punktów. Siedmiokrotne trafienie daje 10 milionów.



Wrzucamy kule do windy zaopatrzeniowej. Za każdy udany transport dostajemy pięć milionów punktów.



Strzelamy w wieżę energetyczną do pełnego jej naładowania. Za wykonanie zadania dostajemy pięć milionów punktów.



Strzelamy w otwory przechwytujące kule. Otwieramy w ten sposób górny poziom.



Wyłączamy alarm, strzelając w zapaloną alejkę. Nagroda to 40 milionów punktów za sukces w ciągu pięciu sekund.

Sposoby na zbieranie punktów

Zestawy potrójnych przełączników ❼ kryją za sobą otwory. Aby otworzyć górny poziom, umieszczamy kulę w każdym z otworów.

Pod górnym pokładem ❽ jest ukryta winda. Trafienie w nią po otwarciu rampy ❾ prowadzącej na górę wnosi kulkę na górny poziom.

Wstrzeliwując kulę do klatki ❿, otwieramy przejście na górny poziom. Klatka pozostaje aktywna tylko przez krótki okres, bezpośrednio po tym jak kula przedostaje się na lewy stół ⓫.

Po tak zamkniętej klatce kula przedostaje się z kolei na górny poziom.

Na górnym poziomie przestawiamy wszystkie przełączniki ⓬ i strzelamy w otwór u góry ⓭. Odtąd aż do utraty kuli wszystkie zdobywane punkty są mnożone przez dwa. Gdy powtarzamy czynność, mnożnik ten rośnie coraz bardziej.

Centrum dowodzenia otwiera się, gdy zapełnimy pola punktów premiowych ⓮. Po trafieniu w otwarte centrum wybieramy prezent. Może to być:

- dodatkowa kula
- dodatkowa kontynuacja
- 10 milionów punktów
- przeniesienie na inny stół

Stół końcowy – budujemy rakietę

Celem gry jest wybudowanie rakiety i start w kosmos. W tym celu wykonujemy następujące czynności:

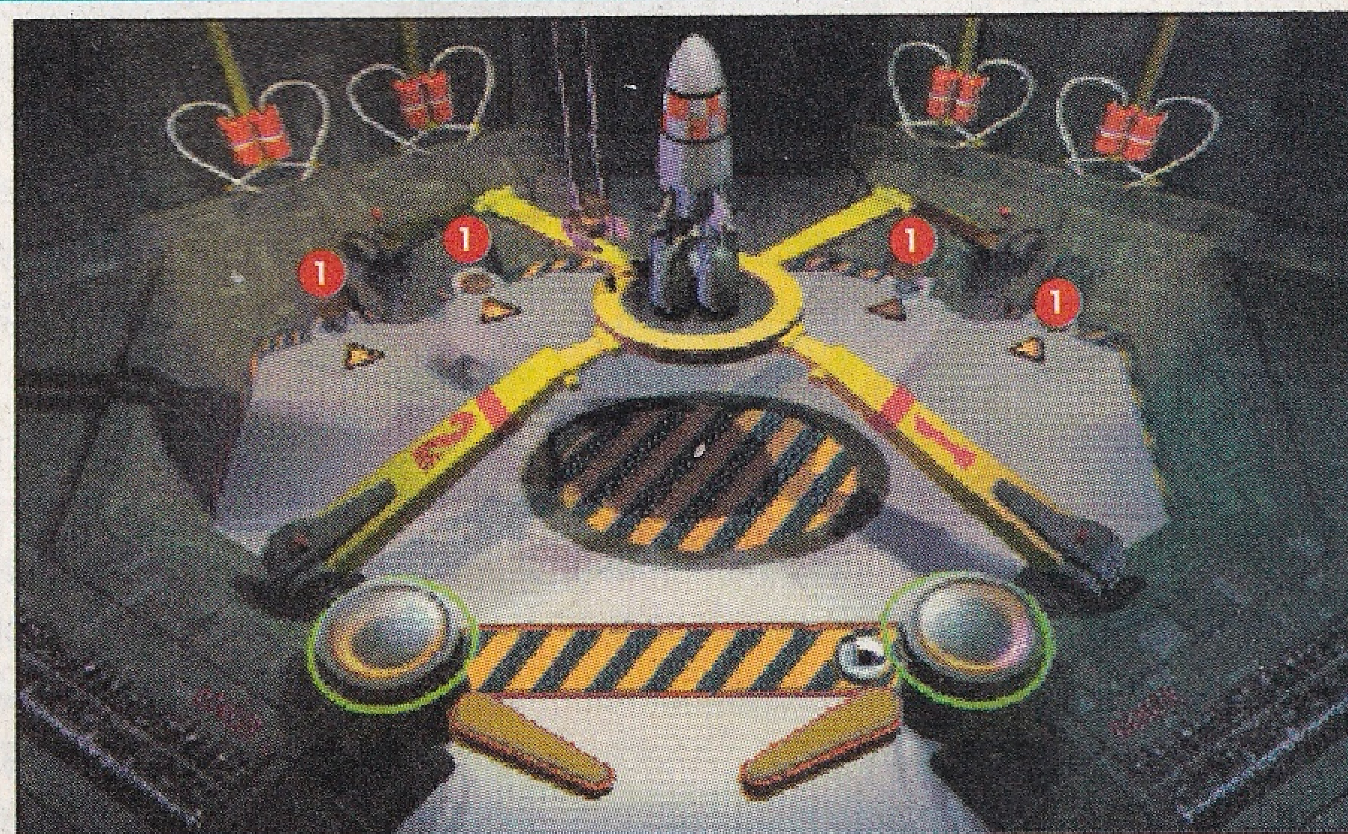
1 Na stole Kolonia wykonujemy wszystkie zadania specjalne, budujemy wszystkie budynki: trzy szklarnie, elektrownię i kopalnię, a następnie korzystając z Centrum dowodzenia przenosimy się na stół Kopalnia.

2 Wykonujemy wszystkie zadania specjalne i przenosimy się na stół Dowództwo.

3 Wykonujemy wszystkie zadania specjalne i korzystając z Centrum dowodzenia wracamy na stół Kolonia.

4 Na stole Kolonia wskakujemy do Centrum dowodzenia i budujemy kosmodrom.

5 Wstrzeliwujemy kulę do błyskającego kosmodromu i rozpoczynamy budowanie rakiety na ukrytym stole. Umieszczamy kolejne kule w czterech podnośnikach ❶. Wtedy rakieta odlatuje i gra zaczyna się od nowa.



Grand Prix 3 Geoffa Crammonda

Gra wyścigowa na PC | Już za chwilę superszybkie samochody pomkną przed siebie z rykiem silników. Poradnik GIER pomaga nam utrzymać się na czele stawki, pokonać zakręty i rywali oraz wygrać wyścig Formuły 1!

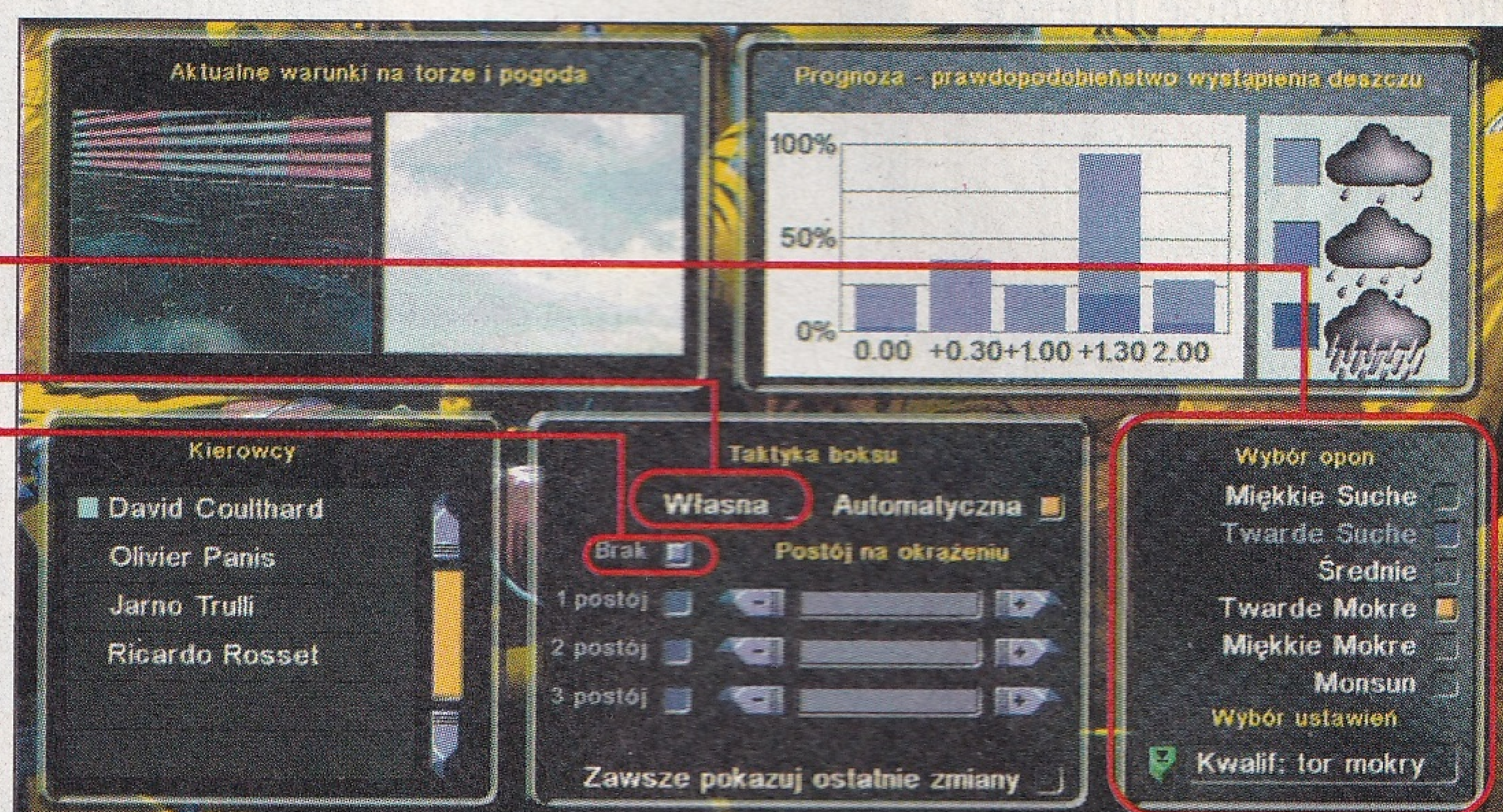
Test gry na stronie 20

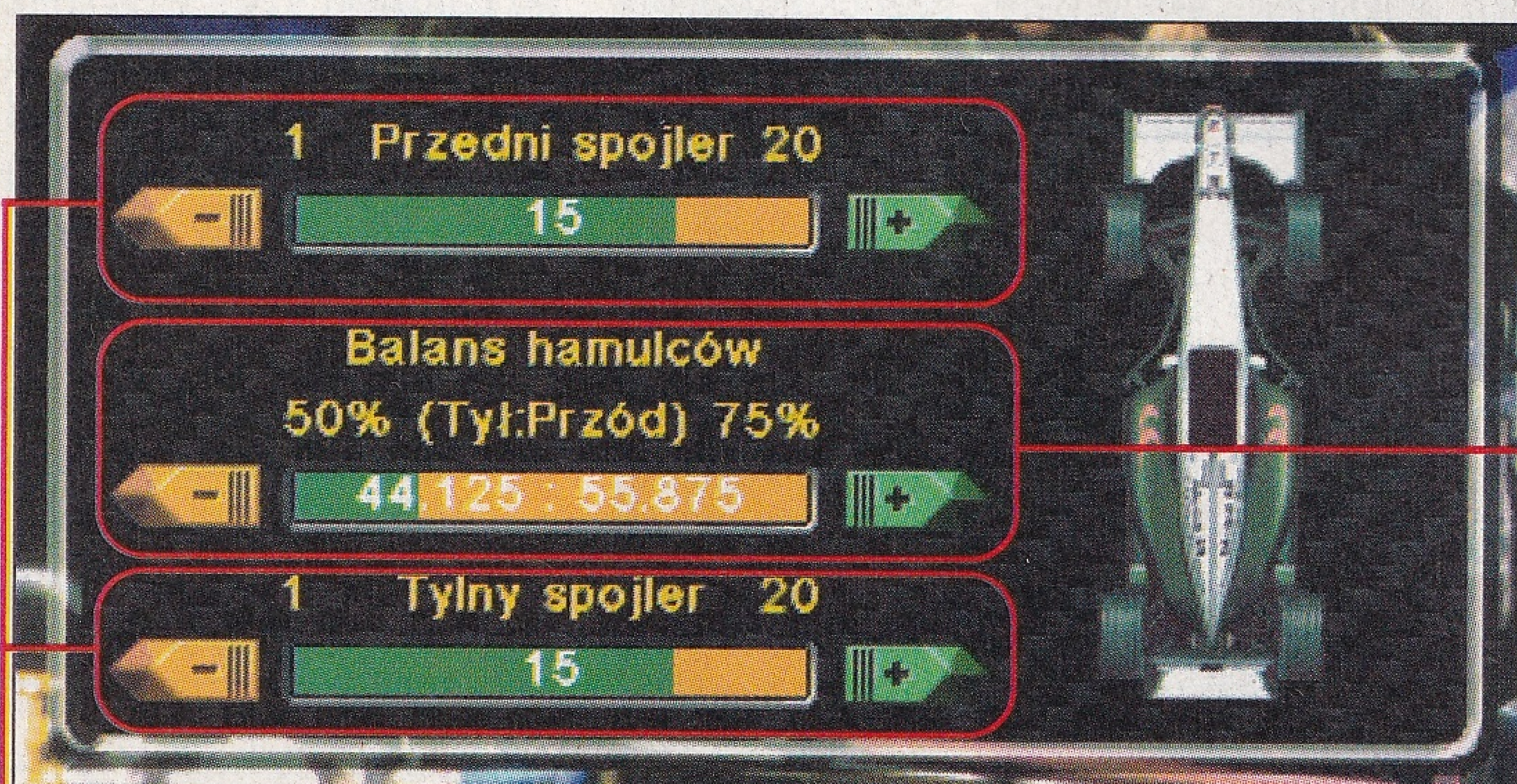
NAJWAŻNIEJSZE INFORMACJE

Podstawowe ustawienia samochodu

Dla każdego toru przygotowane są cztery komplety gotowych ustawień. Korzystamy z nich, jeśli nie chcemy zmieniać opcji i cenimy zabawę bardziej niż realizm. Dwa z ustawień przeznaczone są do kwalifikacji, a dwa – do wyścigu. Wybieramy tylko opony ● i ustalamy, kiedy zjeżdżamy do boksu, aby zmienić ogumienie i uzupełnić paliwo. Komputer ustala dla nas momenty zjazdów do boksu, ale jeśli chcemy, zmieniamy je sami ●. Jeśli nie zamierzamy się zatrzymywać, aby skorzystać z pomocy mechaników, zaznaczamy tę opcję ●. Używając suwaków poniżej, ustalamy, ile razy i kiedy odwiedzimy boks w czasie wyścigu.

Wybór okrążenia, w czasie którego odwiedzamy mechaników, zależy tylko od naszej woli i stanu technicznego pojazdu. Jednak wcześniejsze ustalenie momentów zjazdów do boksu pozwala nam zaoszczędzać cenny czas. W każdej chwili wyścigu, jeśli tego potrzebujemy, sygnalizujemy mechanikom, że zjeżdżamy do boksu. Pamiętamy jednak o sprawdzeniu, czy w tym czasie nie naprawiają oni innego samochodu z naszego zespołu. Wtedy czekamy jedno okrążenie.







Spojlery ●
Spojlery dociskają samochód do nawierzchni. Zwiększenie kąta ich nachylenia daje większą przyczepność na zakrętach, pozwalając pokonywać je z większą prędkością. Niestety im większy kąt, tym większy opór powietrza. Powoduje on zmniejszenie prędkości na długich prostych.

Nadmierne wychylenie spojlerów może też spowodować, że przy dużej prędkości podwozie trze o tor. Dobre ustawienie spojlerów wymaga kompromisu pomiędzy prędkością w zakrętach i na długich prostych. Pamiętajmy, żeby ustawienia przedniego i tylnego spojlera nie różniły się zbytnio – wpływa to bardzo niekorzystnie na zachowanie wozu.

Balans hamulców ●
Nie mniej ważne jest zbalansowanie hamulców. Ten parametr odpowiedzialny jest za to, które koła zaczynają się pierwsze blokować podczas gwałtownego hamowania. Idealne ustawienie to takie, w którym i przednie, i tylne koła blokują się równocześnie. Jeśli pierwsze blokują się koła tylnie, przenosimy balans na przód. Jeśli przednie – na tył. Najlepiej sprawdzić ustawienia, hamując na końcu długiej prostej. Prawidłowo zbalansowane hamulce zapewniają najkrótszą drogę hamowania.

Skrzynia biegów ●
Od zestopniowania przełożeń skrzyni biegów zależy prędkość maksymalna i przyśpieszenie. Pierwszy bieg ustawiamy w taki sposób, aby jadąc na nim, pokonać z optymalną prędkością najwolniejszy zakręt na torze. Następnie tak dobieramy przełożenie szóstego biegu, by dopiero na końcu najszybszej prostej silnik zaczynał wchodzić na zbyt wysokie obroty. Pozostałe biegi ustawiamy tak, aby nie było między nimi zbyt dużych odstępów. Dzięki temu auto elastycznie reaguje na naciśnięcie gazu na każdym biegu. Tu również szukamy kompromisu: pomiędzy prędkością a przyśpieszeniem.

Ustalamy opcje gry



1 Poziom trudności. Pierwsza lampka od dołu to poziom Początkujący, druga Amator, trzecia Średnio zaawansowany, czwarta – Zawodowiec, a najwyższa – Mistrz.

2 Poziom doświadczenia przeciwników. Zielona kreska po przekątnej oznacza, że jeżdżą tak jak w sezonie 1998. Pozioma zielona kreska oznacza, że został wybrany równy poziom dla wszystkich, a więc każdy zawodnik ma takie same umiejętności. Pofalowana kreska przypominająca wydruk z sejsmografu informuje, że wybrane zostało losowe przydzielanie umiejętności. Oznacza to na przykład, iż Hakkinen popełni błąd i odpadnie, a wygra mało znany kierowca ze słabego zespołu.

3 Te kontrolki pełnią funkcję obrotomierza. Gdy używamy skrzyni automatycznej, nie zwracamy na nie uwagi, jeśli jednak wybieramy ręczną zmianę biegów, jest to jeden z najważniejszych elementów kokpitu. Zapalenie się czerwonej kontrolki to sygnał do zmiany biegu na wyższy. Długa jazda na zbyt wysokich obrotach powoduje przegrzanie silnika i w konsekwencji jego zatarcie – czyli koniec jazdy.

4 Tu wyświetlane są informacje o tym, co stało się na torze. Zawiadamiają nas o tym także stojący na poboczu ludzie, machający flagami. Flaga żółta (żółta kontrolka) oznacza wypadek na torze, Flaga czerwona (czerwona kontrolka) oznacza dla nas koniec wyścigu, a flaga niebieska (niebieska kontrolka) to informacja o tym, że szybszy samochód chce nas właśnie wyprzedzić.

5 Napisy na wyświetlaczu zmieniają się w zależności od sytuacji. Najczęściej widzimy informacje o liczbie okrążeń w wyścigu, numer samochodu, którym jedziemy i liczbę zawodników.

6 Rząd zielonych kontrolek informuje o ułatwieniach, które są włączone. Klawisze od F1 do F8 włączają lub wyłączają te pomoce. Zmian tych można dokonać nie tylko w czasie wyścigu, ale i przed jego rozpoczęciem.

7 Na tym wyświetlaczu pokazywany jest aktualny czas danego okrążenia. Pozwala to na zorientowanie się, czy w następujących po sobie okrążeniach poprawiamy swój wynik, czy jedziemy gorzej.

8 Widoczna liczba to nasza pozycja w wyścigu. Oczywiście im niższa, tym lepiej, a ideałem jest jedynka, choć trzeba się sporo napracować żeby ją często oglądać. Litera **P** oznacza właśnie pozycję.

9 Prędkościomierz. W zależności od ustawień szybkość pokazywana jest w milach na godzinę lub w kilometrach na godzinę. Jeśli jesteśmy początkującymi kierowcami, często patrzymy na ten wskaźnik. Gdy kontrolujemy prędkość, bez kłopotu pokonujemy ostre zakręty.

10 Liczba, którą tutaj widzimy mówi nam, ile razy pokonaliśmy cały tor wyścigu. Litera **L** oznacza angielskie lap, czyli okrążenie.

11 Wyświetlana tu liczba informuje, na ile okrążeń wystarczy nam jeszcze paliwa. Kontrolowanie ilości paliwa jest bardzo ważne. W czasie długiego wyścigu uzupełniamy paliwo kilka razy.

12 Aktualny bieg. Biegi od jednego do sześciu służą do jazdy w przód, **N** oznacza położenie neutralne, czyli luz, a **R** (od angielskiego reverse) to bieg wsteczny. Włączamy go wtedy, gdy chcemy na przykład wydostać się z piaskowej pułapki na poboczu.

13 Temperatura płynu chłodniczego. Lepiej, żeby nie przekraczała 100 stopni, bo przegrzewanie się silnika doprowadza zwykle do poważnego i przykrego uszkodzenia tego podzespołu.

14 Ta lampka pozwala zorientować się, czy znajdujemy się w swoim samochodzie, czy też obserwujemy akcję z maszyny innego kierowcy. Jeśli świeci na czerwono to wszystko w porządku, jesteśmy u siebie. Jeśli nie świeci, to oznacza, że oglądamy popisy kogoś innego, a nasz pojazd stoi bezpański na torze.

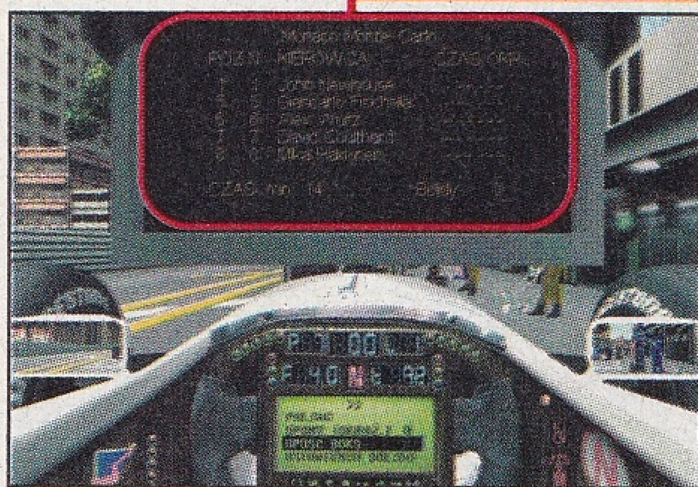
15 Po włączeniu odpowiedniego ułatwienia na tym wyświetlaczu pojawia się numer biegu, na jakim powinniśmy w danym momencie jechać. Jeśli jesteśmy początkującymi kierowcami, dostosowujemy się do podpowiedzi. Gdy zdobędziemy doświadczenie, widzimy, że komputer nie zawsze ma rację i sami sprawdzamy, który bieg jest odpowiedni na danym zakręcie.

16 Na żółto zaznaczane są te części samochodu, które uległy uszkodzeniu. Zapalenie się tych kontrolek oznacza, że powinniśmy zjechać do boksu (świeci się lampka 17). Najczęściej uszkodzeniu ulega przedni spojler i zawieszenie.

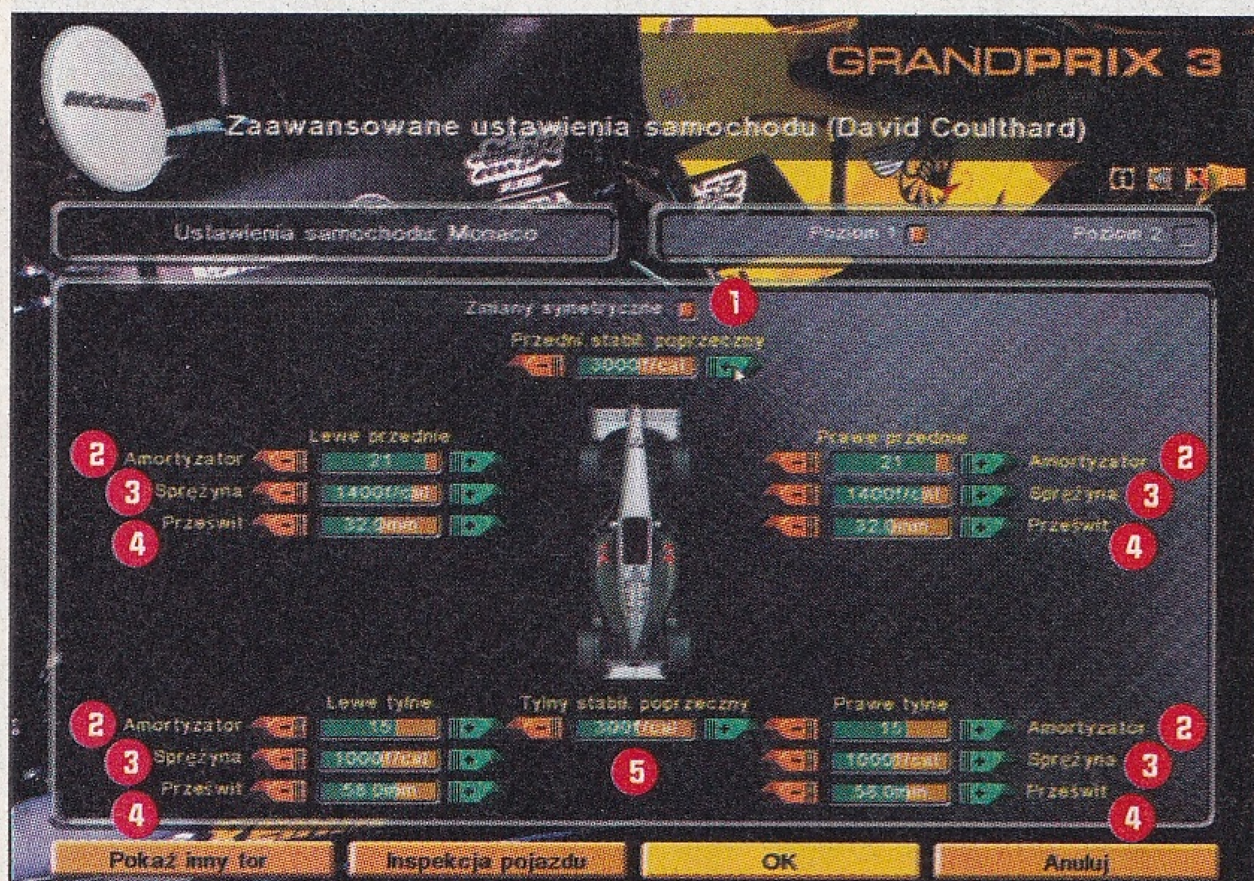
17 Sygnał zjazdu do boksu. Przy najbliższej okazji zjeżdżamy z toru, by zdać się na wiedzę mechaników. Im mniejsze uszkodzenia, tym szybciej dają sobie z nimi radę. Aby zasygnalizować zjazd, wciskamy klawisz Enter.

Grand Prix 3

Zaawansowane ustawienia



Zaawansowane ustawienia przeznaczone są dla tych, którzy śnią o najwyższych laurach. Ale gdy już je znamy, samochody Formuły 1 nie mają dla nas tajemnic. Dlatego nie dajemy się odstraszyć dziwnie brzmiącym nazwom. Jeśli nasza maszyna ma osiągać najlepsze wyniki, modyfikacja tych ustawień jest konieczna. Przed przystąpieniem do zmian przejeżdżamy kilka okrążeń w trybie kwalifikacji i porównujemy nasze osiągi z przeciwnikami. Oceniamy też, czy się nam wygodnie jeździ. Jeśli nasze wyniki są gorsze, zmieniamy ustawienia i znowu przejeżdżamy kilka okrążeń. Gdy jesteśmy zadowoleni, zapisujemy ustawienia dla danego toru. Wymaga to wiele cierpliwości, ale czego się nie robi dla zwycięstwa!



❶ Wybór tej opcji powoduje, że zmiany wprowadzane z jednej strony pojazdu automatycznie są wprowadzane po drugiej stronie. Wyłączamy ją rzadko.

❷ Siła tłumienia amortyzatorów. Im większa wartość, tym szybciej amortyzator tłumi drgania. Dzięki temu łatwiej utrzymać się w wyboistych zakrętach, ale łatwiej też o poślizg podczas przyśpieszania.

❸ Siła, z jaką sprężyny amortyzatora powracają do pozycji wyjściowej. Gdy jest duża, reakcja samochodu na ruchy kierownicy jest szybsza, ale zwiększa się zużycie opon. Poza tym trudniej pokonujemy wyboiste zakręty i nierówności.

❹ Wysokość, na jaką podniesiony jest przód i tył pojazdu. Przód zawsze ustawiamy niżej niż tył. Im mniejszy prześwit, tym większa prędkość maksymalna. Jednak gdy nadmiernie go zmniejszamy, na zakrętach samochód trze podwoziem o asfalt, przez co traci szybkość.

❺ Stabilizatory poprzeczne są odpowiedzialne za rozkład sił działających na poszczególne koła podczas zakrętów. Im wyższe ustawienie, tym są twardsze i tym większa siła działa na zewnętrzne koło w czasie pokonywania zakrętów. Poprawia to reakcję auta na ruchy kierownicy, ale jednocześnie zwiększa się zużycie opon. Auto z większą prędkością pokonuje zakręty, jednak nie ma róży bez kolców – gwałtowne dodanie gazu powoduje utratę kontroli nad pojazdem.

Podobnie jak w wypadku spojlerów zbyt duża różnica ustawień pomiędzy przednim i tylnym stabilizatorem wpływa niekorzystnie na zachowanie pojazdu.

Zaawansowane ustawienia – poziom 2



❶ **Ograniczniki skoku zawieszenia** to gumowe podkładki na amortyzatorach. Ich zadaniem jest powstrzymanie podwozia samochodu przed nadmiernym obniżaniem się w trakcie pokonywania zakrętów i hamowania. Dobranie wysokości tego ogranicznika pozwala na dodatkowe obniżenie prześwitu bez obawy, że płyta podwozia zacznie szorować po asfalcie.

W czasie pokonywania zakrętów część samochodu znajdująca się po zewnętrznej stronie zakrętu przechyla się pod wpływem siły odśrodkowej i jeśli znajduje się za nisko, zaczyna trzeć o nawierzchnię. Powoduje to zmniejszenie prędkości, a jednocześnie wzrasta niebezpieczeństwo uszkodzenia pojazdu. To samo zjawisko ma miejsce podczas hamowania. Gdy wykonujemy je bardzo gwałtownie, samochód obniża przód i jeśli zdoła pokonać twardość sprężyn, a nie ma ograniczników, zaczyna szorować przodem o asfalt.

❷ Te ustawienia mają szczególne znaczenie przy pokonywaniu wyboistych odcinków i ostrych zakrętów. Amortyzatory stosowane w pojazdach Formuły 1 zachowują się bowiem inaczej w zależności od tego, czy ściskane (lub rozciągane) są szybko, czy wolno.

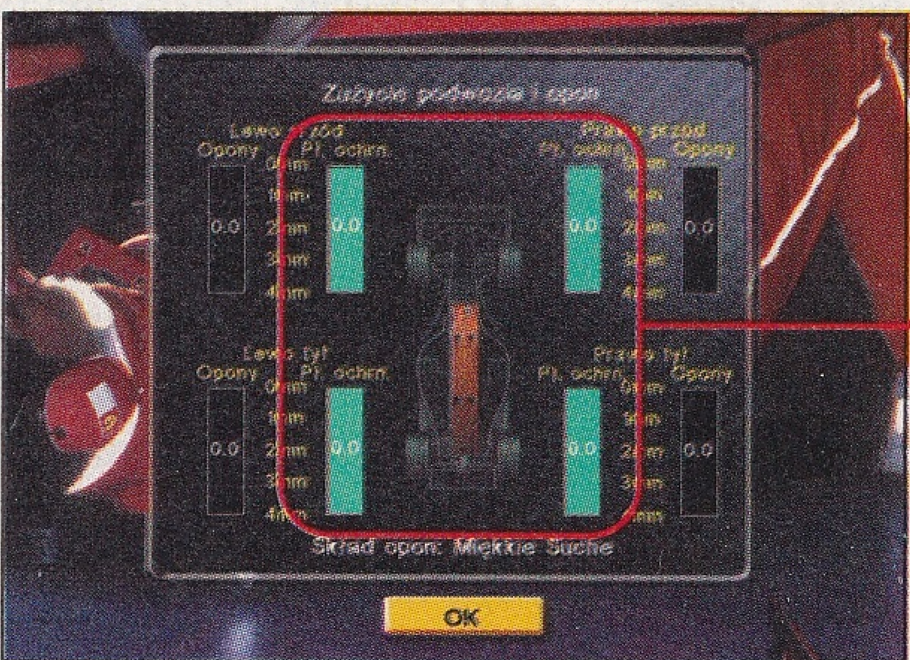
Samochód przechyla się na zakrętach. Dlatego sprężyny amortyzatorów po zewnętrznej stronie są ściskane, a po wewnętrznej – rozciągane. Odpowiednio ustawiając Wolne ściskanie i Wolne rozciąganie, równoważymy te siły. Wtedy samochód gładko pokonuje zakręt. Jeśli ustawiamy je źle, przejeżdżamy zakręt na dwóch kołach.

Wyboiste odcinki zdarzają się prawie na każdej trasie. Koło uderzające w wybój odbija się od niego i odrywa od podłoża. Od tego, jak szybko koło odzyskuje kontakt z nawierzchnią, zależy nasza przyczepność. Szybki powrót koła na asfalt zapewniamy zmniejszając Szybkie rozciąganie. Nie przesadzamy jednak, bo usztywnione w ten sposób zawieszenie gorzej pracuje na zakrętach i trudniej jest opanować auto.

❸ **Dyferencjał** to mechanizm rozdzielający siłę napędową pomiędzy prawe tylne i lewe tylne koło. W czasie pokonywania zakrętu zewnętrzne koło napędowe pokonuje dłuższą drogę. Powinno więc obracać się szybciej niż wewnętrzne. To koło, które obraca się szybciej, powinno dostawać więcej mocy, a to obracające się wolniej – mniej. W przeciwnym razie zmniejsza się przyczepność i zwiększa zużycie opon.

Z drugiej strony im równiej rozdzielana jest moc (dyferencjał wysoki), tym łatwiej wychodzimy z łuków. Jednak gdy tor ma ostre zakręty, wysoki dyferencjał może doprowadzić do utraty przyczepności i poślizgu. Przyczyną jest za mała różnica prędkości obrotowej zewnętrznego i wewnętrznego koła. Wtedy zmieniamy ustawienie dyferencjału na średnie.

Kontrola ustawień



Pod samochodami Formuły 1 montowane są płyty pozwalające na kontrolę wysokości zawieszenia. Zbyt niskie zawieszenie powoduje dyskwalifikację. W grze nie grozi nam wykluczenie z wyścigu, ale kontrola grubości płyty pozwala ocenić wysokość zawieszenia. Jeśli płyta nadmiernie się ściera, oznacza to, że opuściliśmy pojazd zbyt nisko.

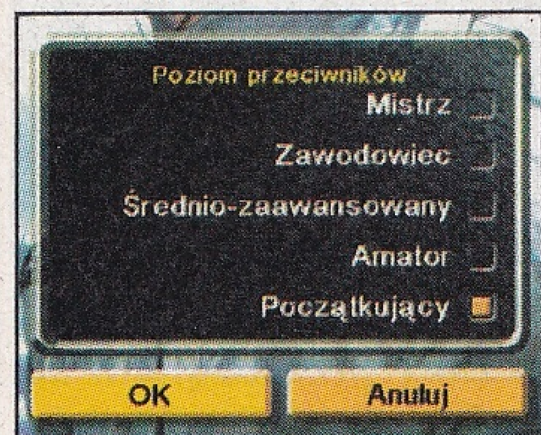


Wykresy osiągów przydają się przy ocenianiu wpływu wprowadzonych zmian. Obserwujemy na nich, jak zmienia się prędkość obrotowa silnika. Na innym wykresie widzimy, jak zachowują się hamulce (dla każdego koła oddzielnie). Dołączona do gry instrukcja dokładnie wyjaśnia, jak odczytywać z wykresów potrzebne nam dane i jakie wnioski z nich wyciągać.

Tajemnice zwycięstwa



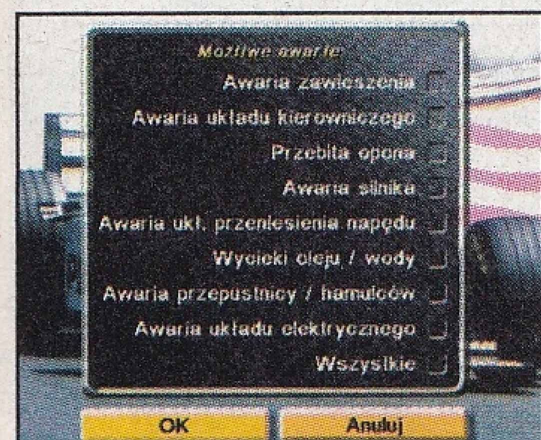
1 Wybór zespołu, w którego barwach startujemy, ma znaczenie, gdy wybieramy taki poziom doświadczenia, jaki ekipy reprezentowały w sezonie 1998. Najlepszy zespół zwiększa szansę na zwycięstwo.



2 Ustawiamy poziom trudności odpowiadający naszym umiejętnościom. Pozwala to w pełni cieszyć się grą. Przecież nie chodzi o to, żebyśmy wypadli z toru na pierwszym zakręcie!



3 Jeśli posiadamy kierownicę lub dżojstik, kalibrujemy je dokładnie. Nie zmieniamy ustawień w panelu sterowania, ale uruchamiamy grę i wykorzystujemy oferowane przez nią opcje.

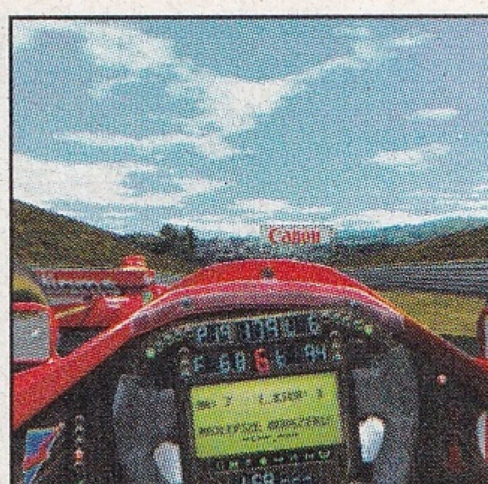


4 Jeśli jesteśmy doświadczonymi kierowcami, decydujemy się na pełny realizm, co urozmaica grę. Teraz w dowolnym momencie może zepsuć się dosłownie wszystko. Niektóre usterki usuwamy w boksie, czasami zdarza się jednak poważna awaria wykluczająca nas z wyścigu. To mało przyjemne, ale tak to bywa w sportach motorowych.



5 Zaraz po starcie zachowujemy szczególną uwagę, ponieważ na pierwszym zakręcie zawsze robi się tłoczno i łatwo uszkodzić maszynę.

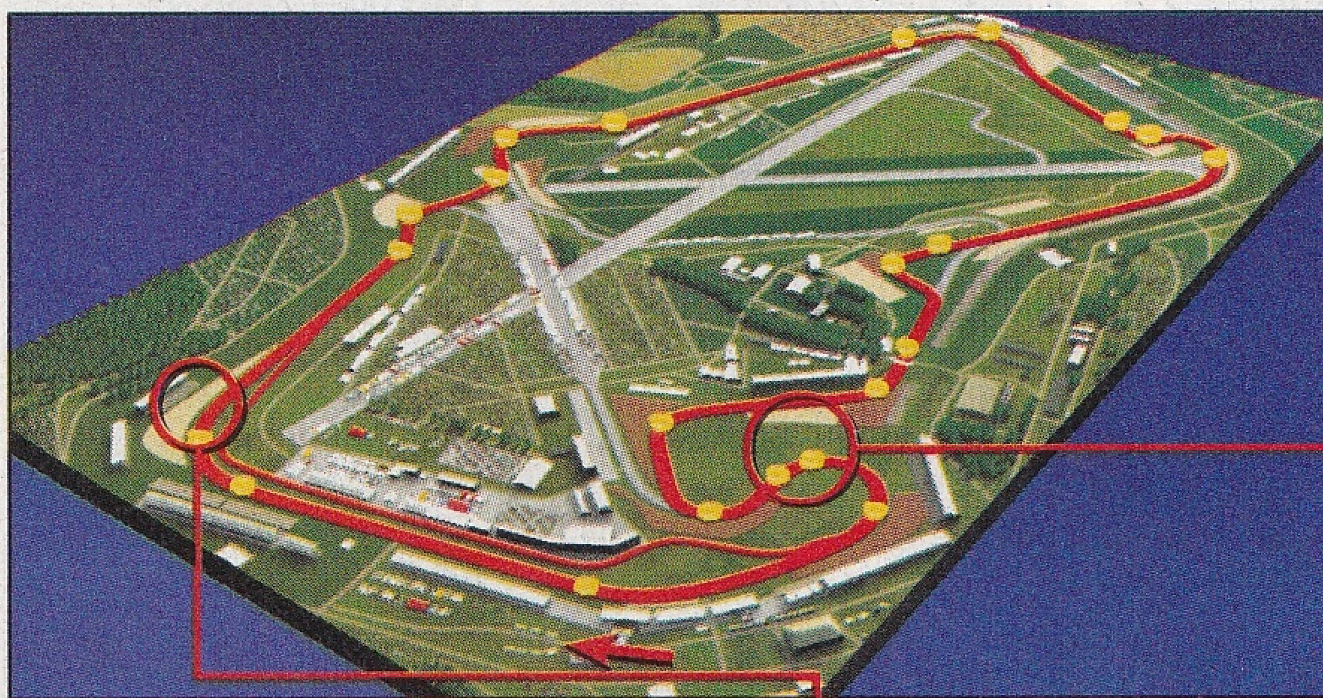
6 Gdy brakuje przedniego spojlera, najmniejszy błąd powoduje, że wpadamy w poślizg. Gdy przednie koła nie są dociskane do ziemi, zapanowanie nad pojazdem przy dużej prędkości jest prawie niemożliwe. W skrajnych wypadkach samochód odrywa się od ziemi. Zaś lądowanie zwykle kończy się zniszczeniem maszyny.



7 Nawet jeśli jesteśmy początkującymi kierowcami i włączamy wszystkie ułatwienia, nie mamy lekkiego życia. Manewry przeciwników nie zawsze można przewidzieć, a najmniejszy błąd kończy się wypadkiem. Oczywiście jeśli ustawiliśmy niezniszczalność pojazdu, nic nam się nie dzieje, ale przeciwnik nie ma szans na wyjście z kraksy bez szwanku.

Charakterystyka torów. Każdy tor ma swoją specyfikę. W ramkach poniżej GRY przedstawiają ich mapki z komentarzem oraz proponują optymalne ustawienia samochodów.

Anglia

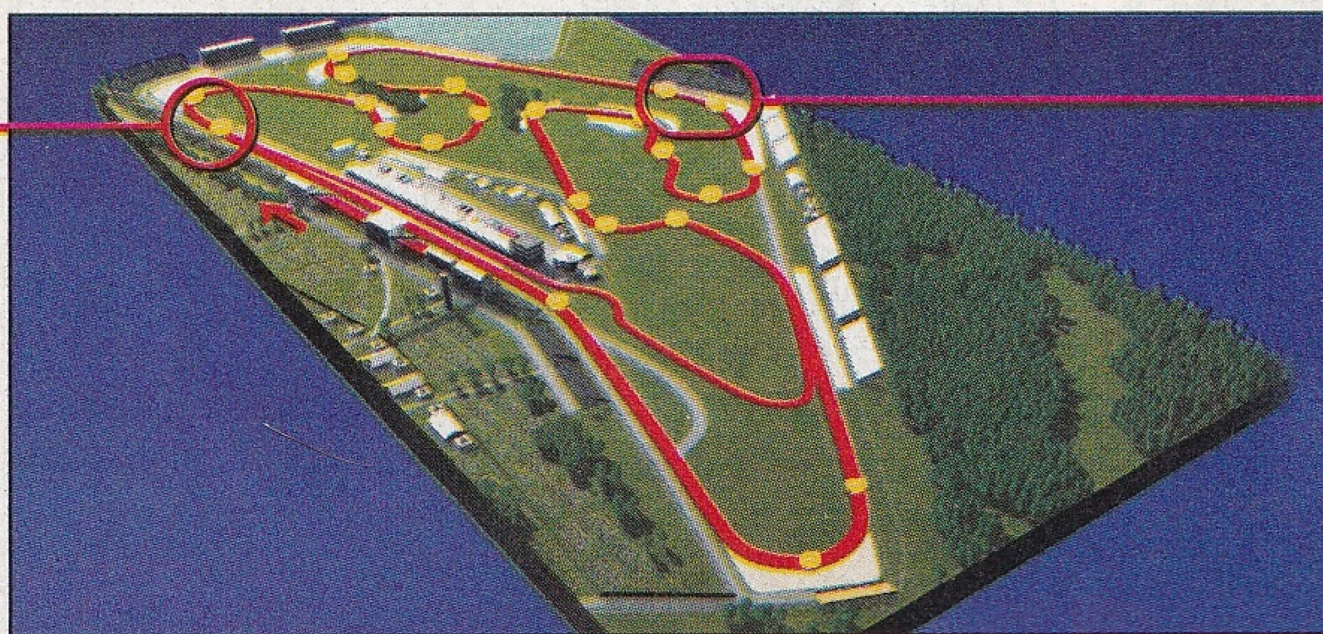


Silverstone to znany tor. Copse Corner ● wymaga uwagi, ale pozwala na łatwe wyprzedzanie, jeśli pokonamy go bezbłędnie. Gdy przejedziemy prawidłowo przez zakręt Luffield ●, przyśpieszamy z maksymalną mocą zaraz za nim i przez całą prostą startową.

	przód	tył
Spojler	10°	12°
Stabilizator poprzeczny	3000	300
Ograniczenie skoku zawieszenia	0 mm	0 mm
Szybkie ściskanie	4	4
Szybkie rozciąganie	4	4
Wolne ściskanie	21	15
Wolne rozciąganie	21	15
Sprężyna (funty/cal)	1400	1000
Prześwit	31 mm	57 mm
Balans hamulców	44,125 :55,875	
Dyferencjał	wysoki	

Przełożenia skrzyni biegów	1	2	3	4	5	6
	25	31	37	43	49	55

Argentyna

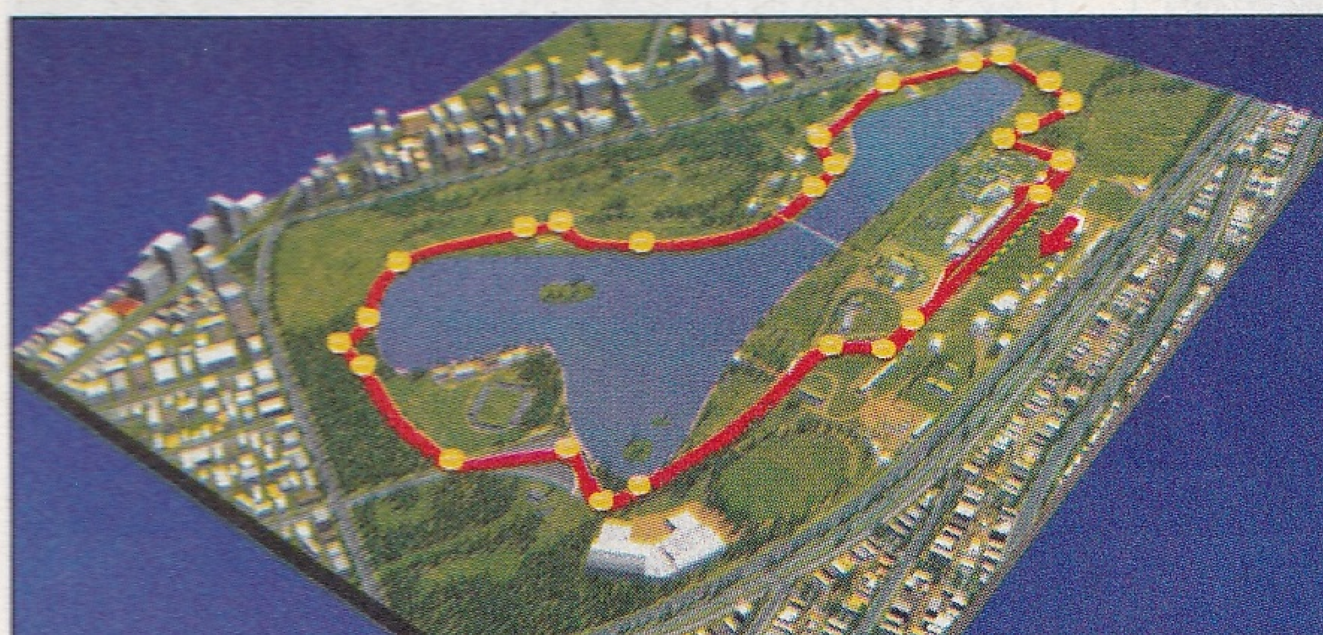


Tor w Buenos Aires jest niebezpieczny, ale zapewnia wiele wrażeń i gwarantuje szaleńczą jazdę. Pierwsza okazja do wyprzedzenia nadarza się zaraz po starcie ● – o ile trzymamy się linii wyznaczającej najlepszy tor jazdy. Jeśli przejeżdżamy zakręt Ascarai ● niemal na krawędzi ryzyka, zyskujemy wiele czasu.

	przód	tył
Spojler	15°	10°
Stabilizator poprzeczny	1500	300
Ograniczenie skoku zawieszenia	0 mm	0 mm
Szybkie ściskanie	2	2
Szybkie rozciąganie	2	2
Wolne ściskanie	3	5
Wolne rozciąganie	5	5
Sprężyna (funty/cal)	1000	1000
Prześwit	27.5 mm	70 mm
Balans hamulców	44,125 :59,875	
Dyferencjał	wysoki	

Przełożenia skrzyni biegów	1	2	3	4	5	6
	35	40	45	50	55	60

Australia

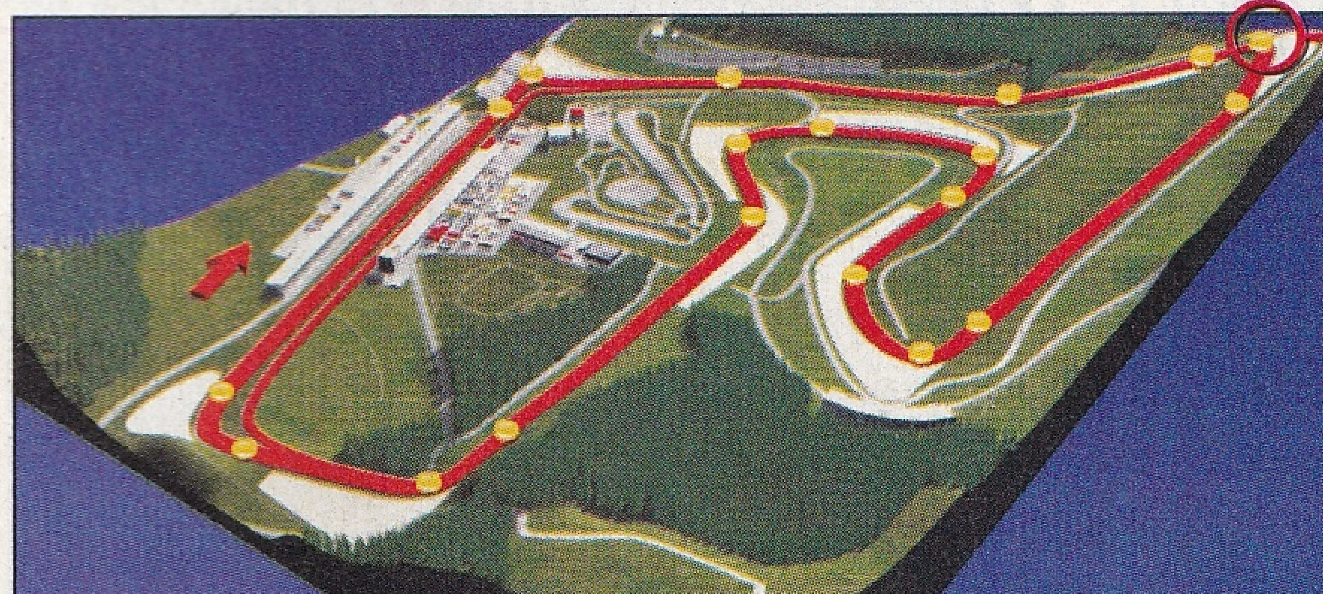


Tor w Melbourne ma niebezpieczne zakręty. Krótkie odcinki pozwalające na przyspieszenie i konieczność szybkiego hamowania przed zakrętem wymagają od nas wyboru opon o dobrej przyczepności. Jeśli na pierwszym zakręcie udaje nam się zająć dogodną pozycję w stawce, nasze szanse na sukces rosną.

	przód	tył
Spojler	20°	15°
Stabilizator poprzeczny	3000	100
Ograniczenie skoku zawieszenia	0 mm	0 mm
Szybkie ściskanie	4	2
Szybkie rozciąganie	6	2
Wolne ściskanie	8	12
Wolne rozciąganie	16	12
Sprężyna (funty/cal)	1300	800
Prześwit	34 mm	55 mm
Balans hamulców	44,125 :55,875	
Dyferencjał	średni	

Przełożenia skrzyni biegów	1	2	3	4	5	6
	25	32	36	42	48	54

Austria



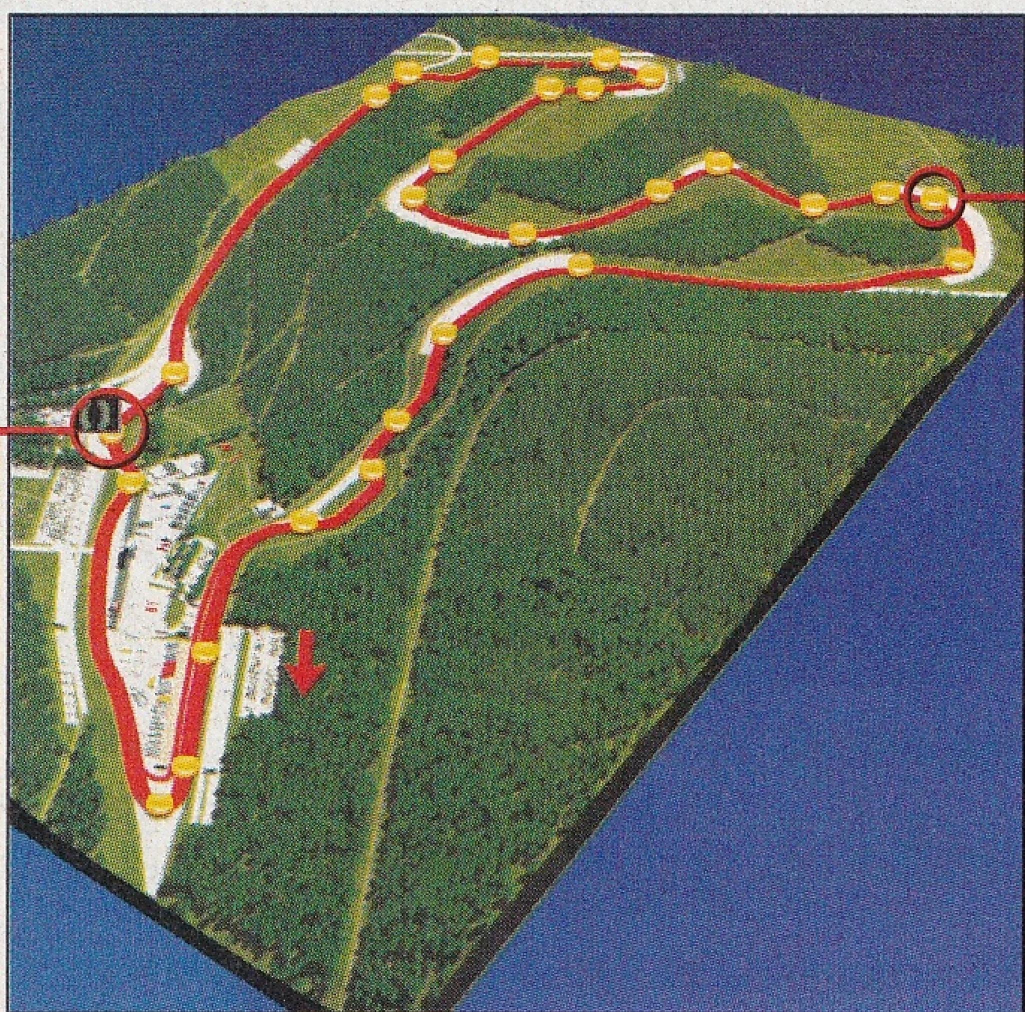
A1-Ring nie jest widowiskowym torem. Jedną z lepszych okazji do wyprzedzenia przeciwnika jest ten zakręt ●. Wyprowadzamy z niego pojazd w taki sposób, aby znalazł się na prostej bez wpadania w poślizg. W przeciwnym wypadku tracimy z trudem wypracowaną pozycję w stawce.

	przód	tył
Spojler	15°	11°
Stabilizator poprzeczny	3000	100
Ograniczenie skoku zawieszenia	0 mm	0 mm
Szybkie ściskanie	4	4
Szybkie rozciąganie	4	4
Wolne ściskanie	19	13
Wolne rozciąganie	19	13
Sprężyna (funty/cal)	1400	800
Prześwit	32 mm	55 mm
Balans hamulców	44,125 :55,875	
Dyferencjał	wysoki	

Przełożenia skrzyni biegów	1	2	3	4	5	6
	25	32	39	44	50	55

Grand Prix 3

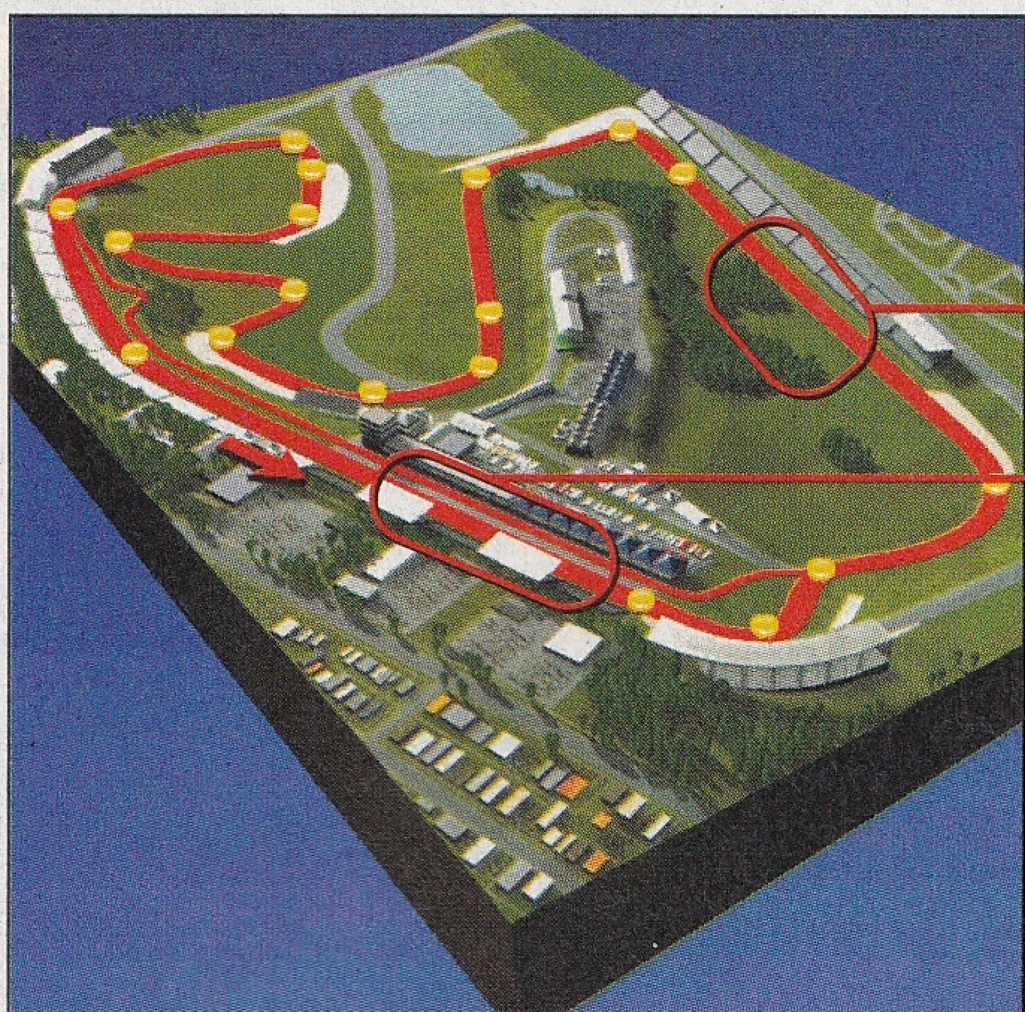
Belgia



Spa jest najdłuższym torem. Szybkie pokonanie trasy możliwe jest tylko wtedy, gdy przejeżdżamy zakręt Eau Rouge na pełnej mocy. Jeśli bezbłędnie pokonujemy zakręt Stavelot, zwiększamy szansę na dobry wynik. Zaraz za nim po prostu rozpoczynamy wielką szarżę na przeciwników, co powinno dać dobre skutki.

	przód			tył		
Spojler	16°			7°		
Stabilizator poprzeczny	2000			150		
Ograniczenie skoku zawieszenia	0 mm			2 mm		
Szybkie ściskanie	4			5		
Szybkie rozciąganie	6			6		
Wolne ściskanie	16			7		
Wolne rozciąganie	12			15		
Sprężyna (funty/cal)	1600			700		
Prześwit	37 mm			62.5 mm		
Przełożenia skrzyni biegów	1	2	3	4	5	6
	31	38	43	48	53	58
Balans hamulców	44,125 :55,875					
Dyferencjał	wysoki					

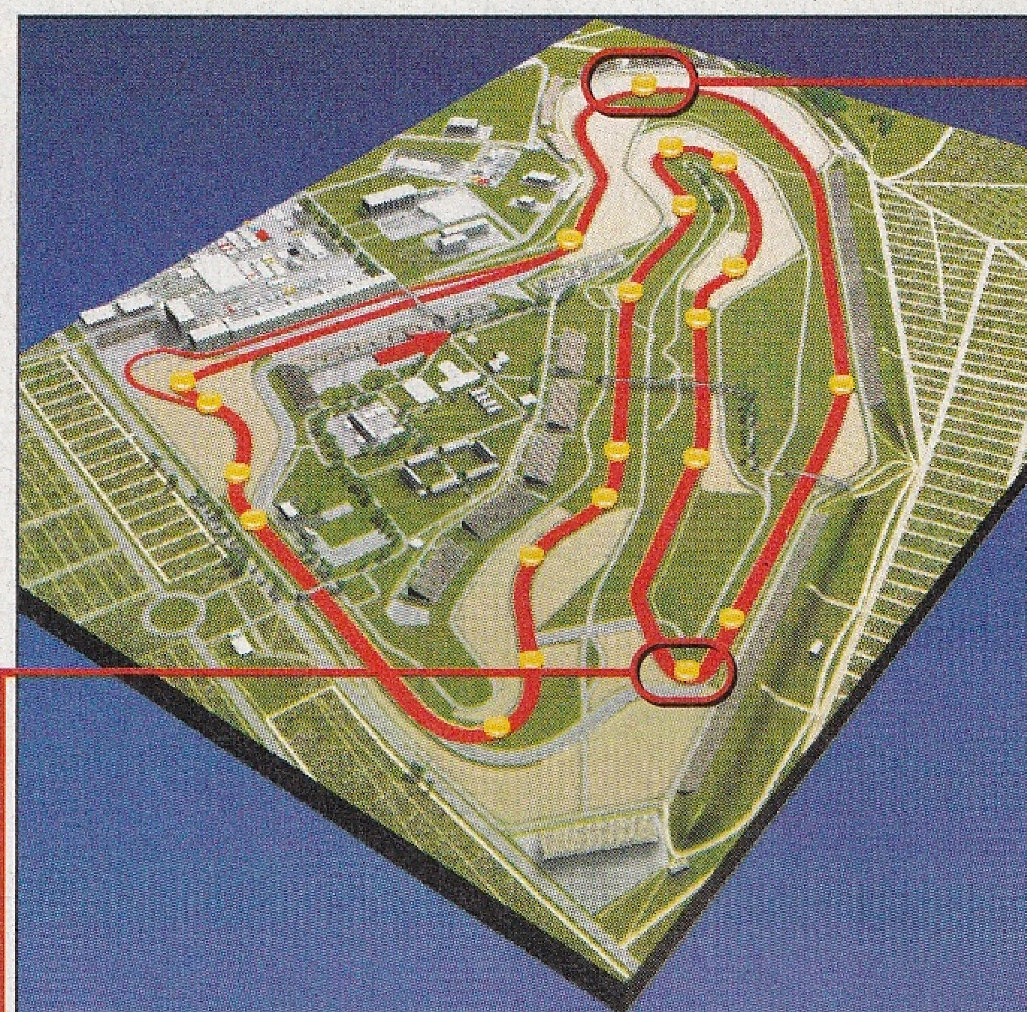
Brazylia



Na tym torze wyprzedzamy na dwóch prostych usytuowanych prawie równolegle po obu stronach. Na tych odcinkach przyspieszamy praktycznie bez ograniczeń, pod koniec prostej dotykając hamulców delikatnie i z wyczuciem. Uwaga! Przed linią mety czeka na nas kilka bardzo niebezpiecznych zakrętów!

	przód			tył		
Spojler	15°			9°		
Stabilizator poprzeczny	3000			100		
Ograniczenie skoku zawieszenia	0 mm			0 mm		
Szybkie ściskanie	4			4		
Szybkie rozciąganie	4			4		
Wolne ściskanie	21			15		
Wolne rozciąganie	21			15		
Sprężyna (funty/cal)	1300			800		
Prześwit	33 mm			55 mm		
Przełożenia skrzyni biegów	1	2	3	4	5	6
	25	32	39	44	51	57
Balans hamulców	44,125 :55,875					
Dyferencjał	wysoki					

Francja



Magny-Cours jest torem niezbyt lubianym przez kierowców. Gdy wyprzedzimy przeciwników na odcinku między zakrętem Estoril i ostrym Adelaide, mamy szansę na zwycięstwo. Aby uzyskać dobry czas, umiejętnie przejeżdżamy przez obydwa zakręty, uważając, aby nie pozwolić się wyprzedzić na wyjściu z nich.

	przód			tył		
Spojler	18°			13°		
Stabilizator poprzeczny	3000			100		
Ograniczenie skoku zawieszenia	0 mm			0 mm		
Szybkie ściskanie	4			4		
Szybkie rozciąganie	4			4		
Wolne ściskanie	14			15		
Wolne rozciąganie	14			15		
Sprężyna (funty/cal)	1100			800		
Prześwit	33.5 mm			56.5 mm		
Przełożenia skrzyni biegów	1	2	3	4	5	6
	25	32	39	44	50	55
Balans hamulców	44,125 :55,875					
Dyferencjał	wysoki					

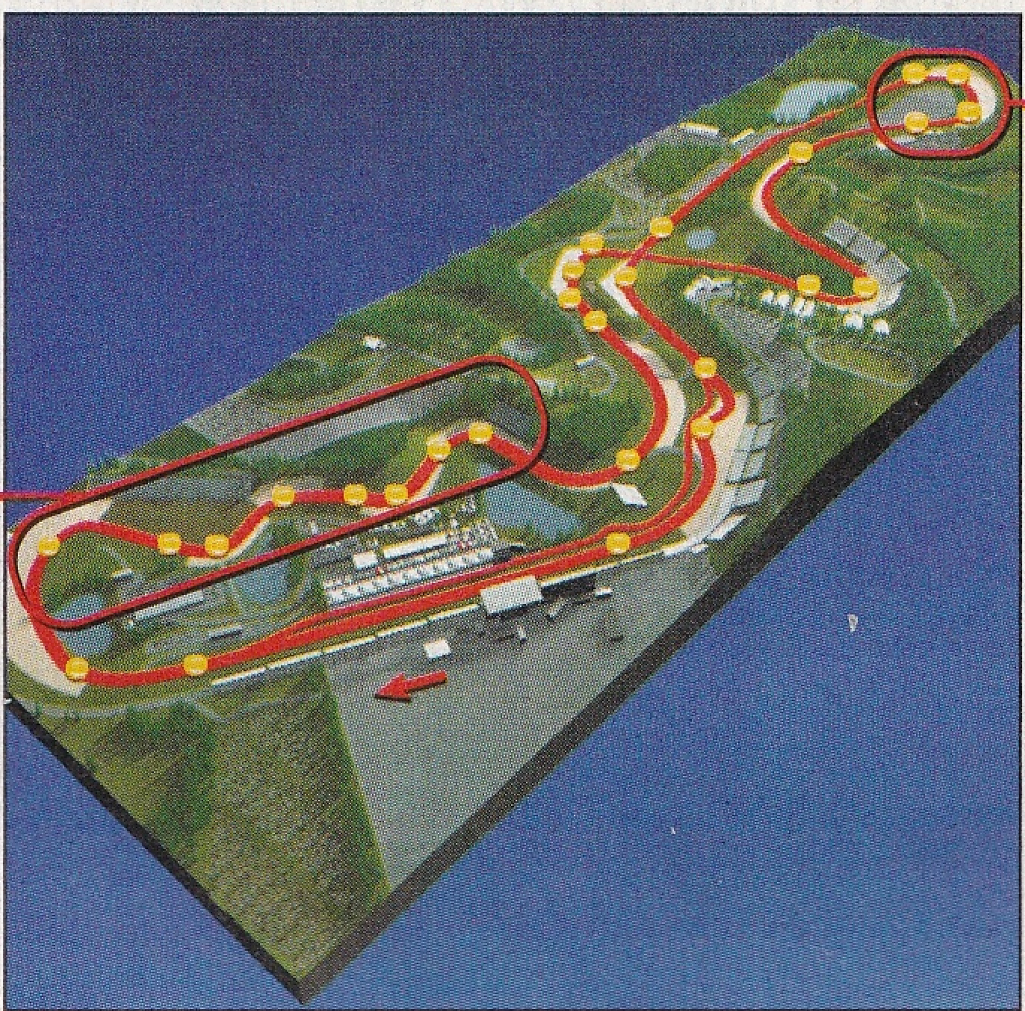
Hiszpania



Tor w Barcelonie ma najdłuższe proste ze wszystkich. Jeśli chcemy uzyskać dobrą pozycję do wyprzedzania przeciwników, powoli rozpędzamy się już od zakrętu Banc Sabadell. Na tym torze wygrywamy, ustawiając w samochodzie niezbyt silny docisk osi. Pamiętamy jednak, że bolid łatwo wówczas wpada w poślizg.

	przód			tył		
Spojler	15°			8°		
Stabilizator poprzeczny	3000			300		
Ograniczenie skoku zawieszenia	23 mm			52 mm		
Szybkie ściskanie	2			2		
Szybkie rozciąganie	4			4		
Wolne ściskanie	10			8		
Wolne rozciąganie	20			16		
Sprężyna (funty/cal)	1500			1200		
Prześwit	30 mm			55 mm		
Przełożenia skrzyni biegów	1	2	3	4	5	6
	27	34	41	48	55	62
Balans hamulców	37,500 :62,500					
Dyferencjał	wysoki					

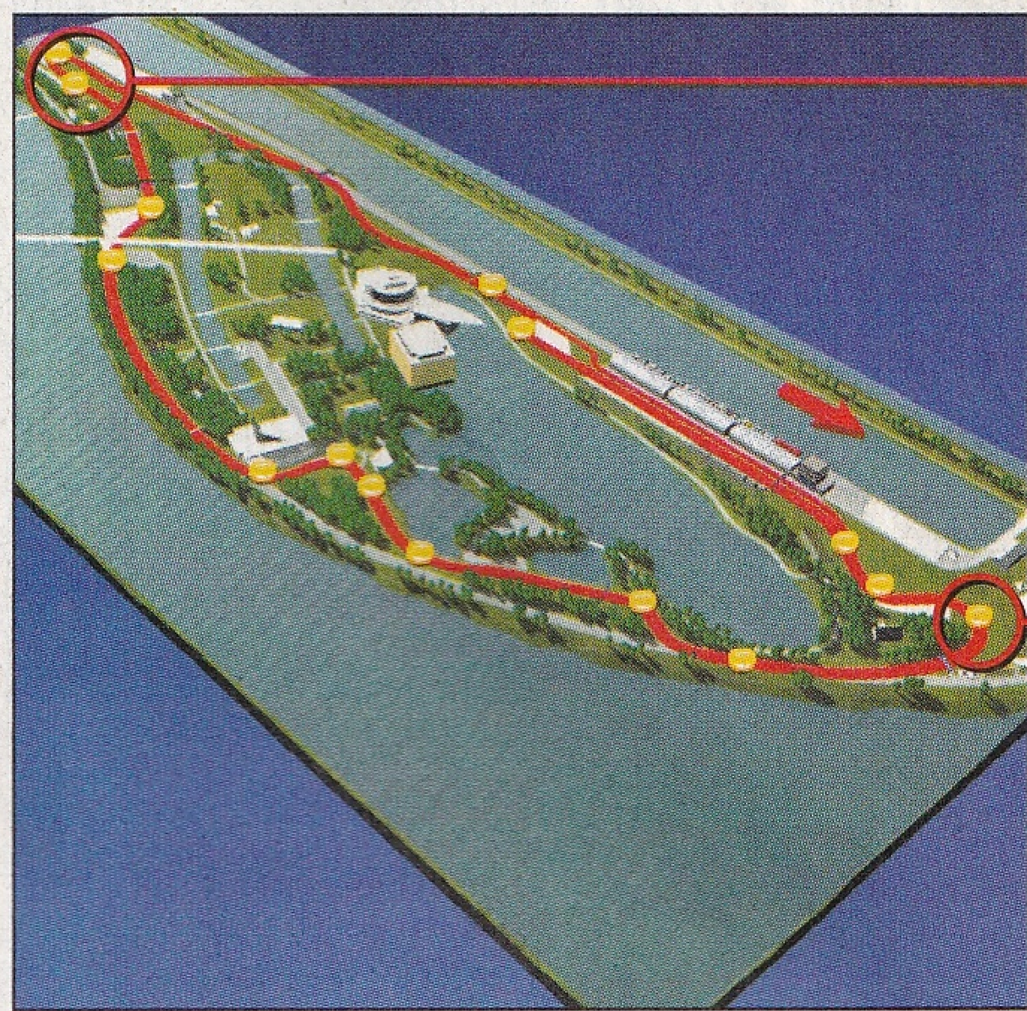
Japonia



Tor Suzuka ma łagodne zakręty. Najlepiej sprawdza się na nim płynny styl jazdy. Zyskujemy trochę czasu, jeśli brawurowo pokonujemy serię zakrętów S. Osiągamy dużą prędkość na wylocie z zakrętu nazywanego łyżką i swobodnie przyspieszamy na znajdującej się za nim prostej. Uwaga na zakręt przed linią mety!

	przód			tył		
Spojler	14°			12°		
Stabilizator poprzeczny	3000			300		
Ograniczenie skoku zawieszenia	2 mm			2 mm		
Szybkie ściskanie	3			3		
Szybkie rozciąganie	3			3		
Wolne ściskanie	20			14		
Wolne rozciąganie	20			14		
Sprężyna (funty/cal)	1400			1000		
Prześwit	36 mm			54 mm		
Przełożenia skrzyni biegów	1	2	3	4	5	6
	25	31	38	43	50	56
Balans hamulców	44,250 :55,750					
Dyferencjał	wysoki					

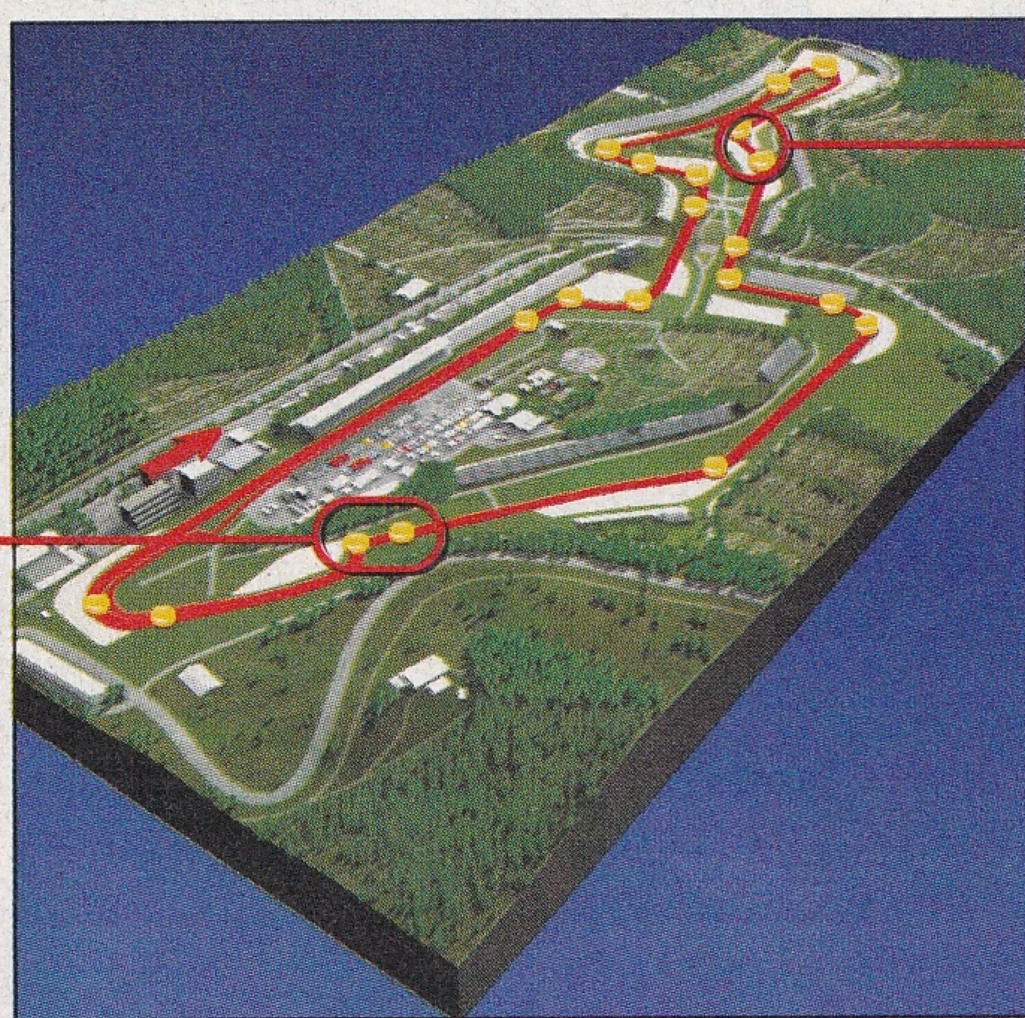
Kanada



Jeśli chcemy wygrać na tym torze, musimy tak zmienić ustawienia, aby samochód był jak najszybszy. Należy zwrócić szczególną uwagę na dwa ostre zakręty. W Kanadzie czekają nas ostre hamowania i gwałtowne przyśpieszania. Długie proste odcinki pozwalają na uzyskanie maksymalnych prędkości bez obawy o kolizje i poślizgi.

	przód			tył		
Spojler	13°			6°		
Stabilizator poprzeczny	1000			100		
Ograniczenie skoku zawieszenia	0 mm			5 mm		
Szybkie ściskanie	2			1		
Szybkie rozciąganie	2			1		
Wolne ściskanie	5			8		
Wolne rozciąganie	4			8		
Sprężyna (funty/cal)	1200			700		
Prześwit	34 mm			66 mm		
Przełożenia skrzyni biegów	1	2	3	4	5	6
	35	40	46	52	58	64
Balans hamulców	37,500 :62,500					
Dyferencjał	wysoki					

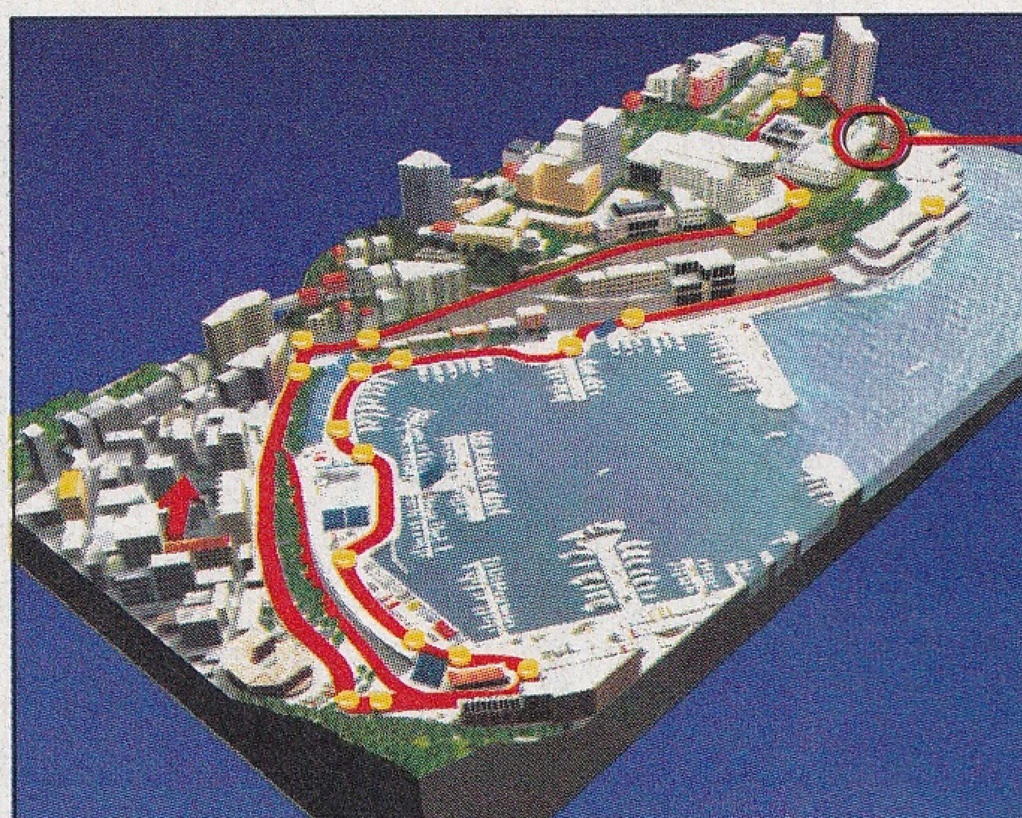
Luksemburg



Nuerburgring jest nieciekawym torem. Znajdziemy na nim pagórki, a oprócz tego niezbyt łatwe zakręty. Kombinację: lewy zakręt – prawy zakręt, aż do zakrętu Dunlop, pokonujemy z maksymalną prędkością. Na szykanie Veedol nie zjeżdżamy na pobocze, bo nasz pojazd zacznie się obracać i wpadniemy w niebezpieczny poślizg.

	przód			tył		
Spojler	9°			11°		
Stabilizator poprzeczny	4000			400		
Ograniczenie skoku zawieszenia	3 mm			4 mm		
Szybkie ściskanie	5			4		
Szybkie rozciąganie	5			4		
Wolne ściskanie	22			14		
Wolne rozciąganie	22			14		
Sprężyna (funty/cal)	1500			1000		
Prześwit	28 mm			50 mm		
Przełożenia skrzyni biegów	1	2	3	4	5	6
	24	31	37	42	48	55
Balans hamulców	44,375 :55,625					
Dyferencjał	średni					

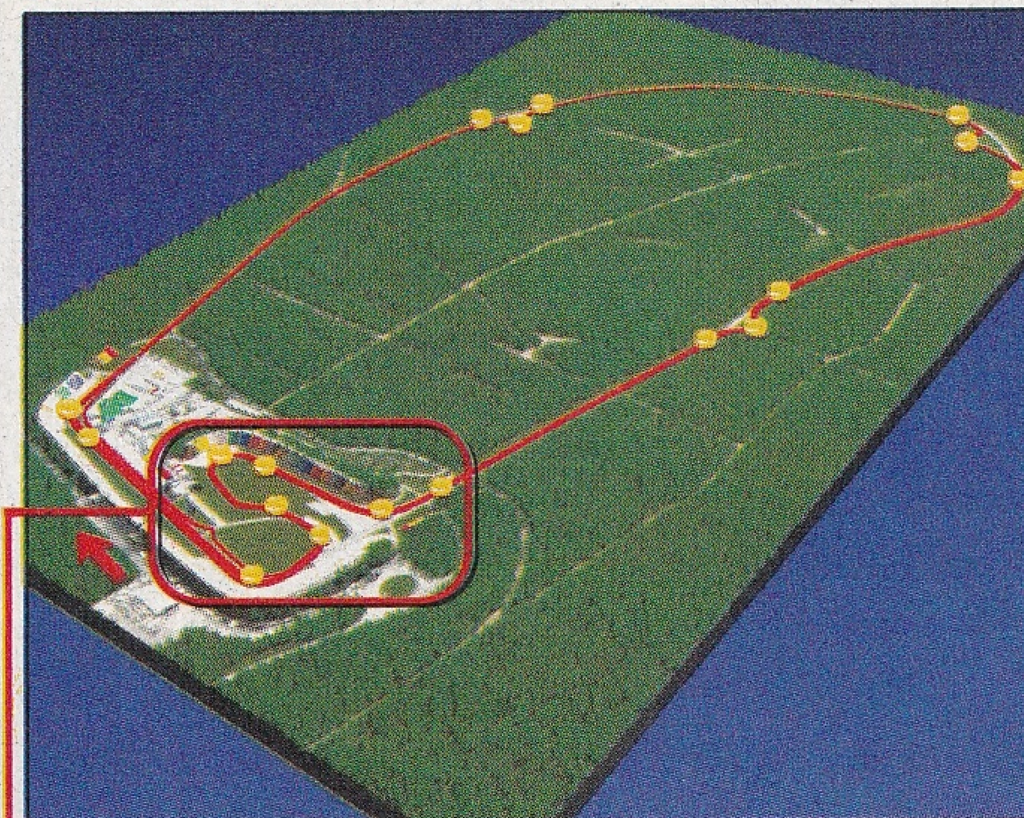
Monako



Bezpieczne wyprzedzanie na tym torze możliwe jest tylko na prostych pozwalających na przyspieszenie. Aby łatwiej pokonać Zakręt Lwów, podnosimy kąt patrzenia na kokpit. Staramy się zająć jak najlepszą pozycję na starcie.

	przód			tył		
Spojler	20°			20°		
Stabilizator poprzeczny	2000			400		
Ograniczenie skoku zawieszenia	0 mm			0 mm		
Szybkie ściskanie	4			4		
Szybkie rozciąganie	4			4		
Wolne ściskanie	21			20		
Wolne rozciąganie	21			15		
Sprężyna (funty/cal)	1400			1000		
Prześwit	30 mm			44 mm		
Przełożenia skrzyni biegów	1	2	3	4	5	6
	20	25	30	36	43	50
Balans hamulców	44,125 :58,875					
Dyferencjał	średni					

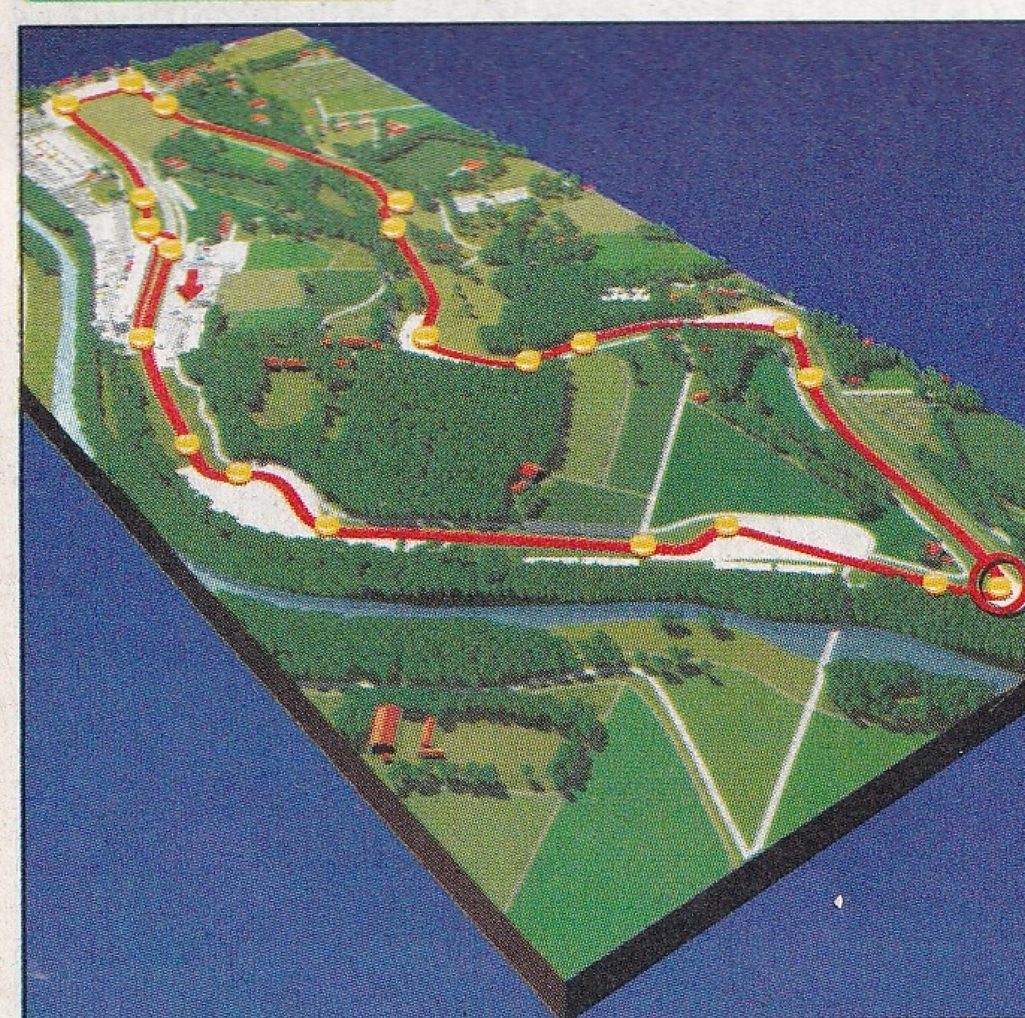
Niemcy



Hockenheim jest najszybszym torem sezonu. Przejeżdżając serię zakrętów Motodrom, ostrożnie używamy gazu. Kierujemy pojazdem z wyczuciem. Wszelkie próby szarżowania powodują zakończenie wyścigu lądowaniem na żużlu.

	przód			tył		
Spojler	9°			1°		
Stabilizator poprzeczny	3000			300		
Ograniczenie skoku zawieszenia	10 mm			20 mm		
Szybkie ściskanie	2			4		
Szybkie rozciąganie	2			3		
Wolne ściskanie	21			15		
Wolne rozciąganie	21			15		
Sprężyna (funty/cal)	1600			1400		
Prześwit	32 mm			43 mm		
Przełożenia skrzyni biegów	1	2	3	4	5	6
	38	43	49	54	59	63
Balans hamulców	43,750 :56,250					
Dyferencjał	wysoki					

San Marino



Imola to tor pełen zakrętów, które wymęczą nasze hamulce. Jeśli umiejętnie dostosowaliśmy samochód do naszego stylu jazdy, mamy szansę na wygraną. Ważny zakręt to Tosa. Bezbłędny przejazd i pokonanie następnego zakrętu daje nam dużą szansę na zwycięstwo. Ostrożnie z hamowaniem na wirażach!

	przód			tył		
Spojler	14°			12°		
Stabilizator poprzeczny	2000			150		
Ograniczenie skoku zawieszenia	2 mm			2 mm		
Szybkie ściskanie	2			2		
Szybkie rozciąganie	2			2		
Wolne ściskanie	16			10		
Wolne rozciąganie	16			10		
Sprężyna (funty/cal)	1100			700		
Prześwit	33.5 mm			58.5 mm		
Przełożenia skrzyni biegów	1	2	3	4	5	6
	30	37	44	48	51	54
Balans hamulców	41,000 :59,000					
Dyferencjał	wysoki					

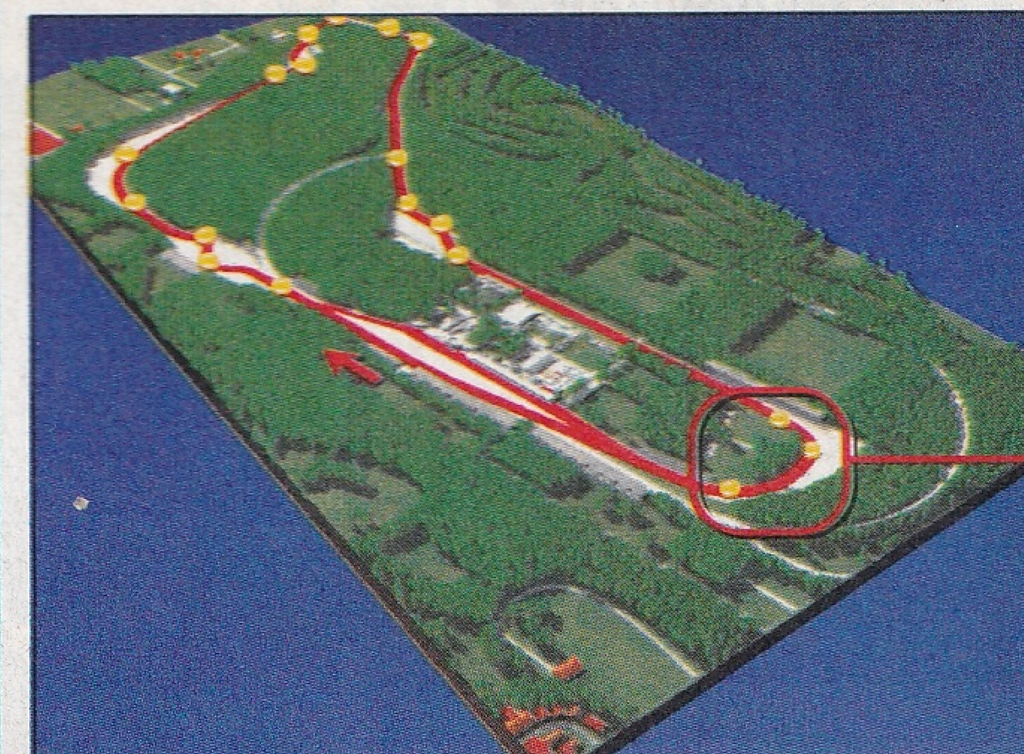
Węgry



Na torze Hungaroring, tak jak w Monako, dobry start to połowa sukcesu. Spore odległości między zakrętami dają wiele miejsca na wyprzedzanie. Pokonujemy sprawnie podwójny prawy zakręt zaraz przed startem i mocno przyspieszamy.

	przód			tył		
Spojler	18°			17°		
Stabilizator poprzeczny	3000			300		
Ograniczenie skoku zawieszenia	0 mm			0 mm		
Szybkie ściskanie	4			4		
Szybkie rozciąganie	4			4		
Wolne ściskanie	21			15		
Wolne rozciąganie	21			15		
Sprężyna (funty/cal)	1300			900		
Prześwit	30.5 mm			53 mm		
Przełożenia skrzyni biegów	1	2	3	4	5	6
	22	28	34	40	46	52
Balans hamulców	44,500 :55,500					
Dyferencjał	średni					

Włochy



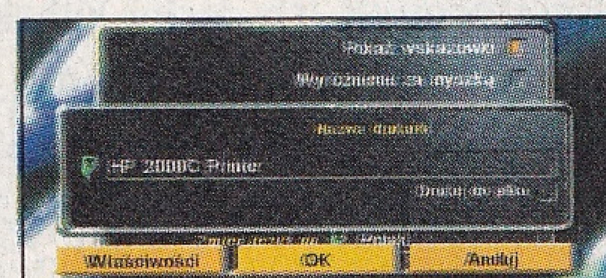
Monza jest bardzo szybkim torem. Klucz do zwycięstwa to pokonanie zakrętu Parabolica. Przejeżdżamy go w taki sposób, aby nie stracić prędkości, a na prostej, na której znajduje się linia startu, osiągamy sporą szybkość.

	przód			tył		
Spojler	11°			3°		
Stabilizator poprzeczny	3000			300		
Ograniczenie skoku zawieszenia	2 mm			0 mm		
Szybkie ściskanie	0			0		
Szybkie rozciąganie	0			0		
Wolne ściskanie	16			16		
Wolne rozciąganie	16			16		
Sprężyna (funty/cal)	1600			600		
Prześwit	35 mm			58 mm		
Przełożenia skrzyni biegów	1	2	3	4	5	6
	31	38	45	51	57	61
Balans hamulców	44,125 :55,875					
Dyferencjał	wysoki					

Po wyścigu



Po zakończeniu wyścigu analizujemy jego przebieg. Na wykresie widzimy, jak zmieniały się pozycje, kto i kiedy zjechał do boksu i w którym momencie odpadli przeciwnicy. Zjazd do boksu kosztuje wiele czasu – w niektórych wypadkach ta strata jest nie do odrobienia. Jeśli mamy drukarkę, po każdym wyścigu możemy wydrukować raport o naszych osiągach. I pochwalić się przed kolegami...



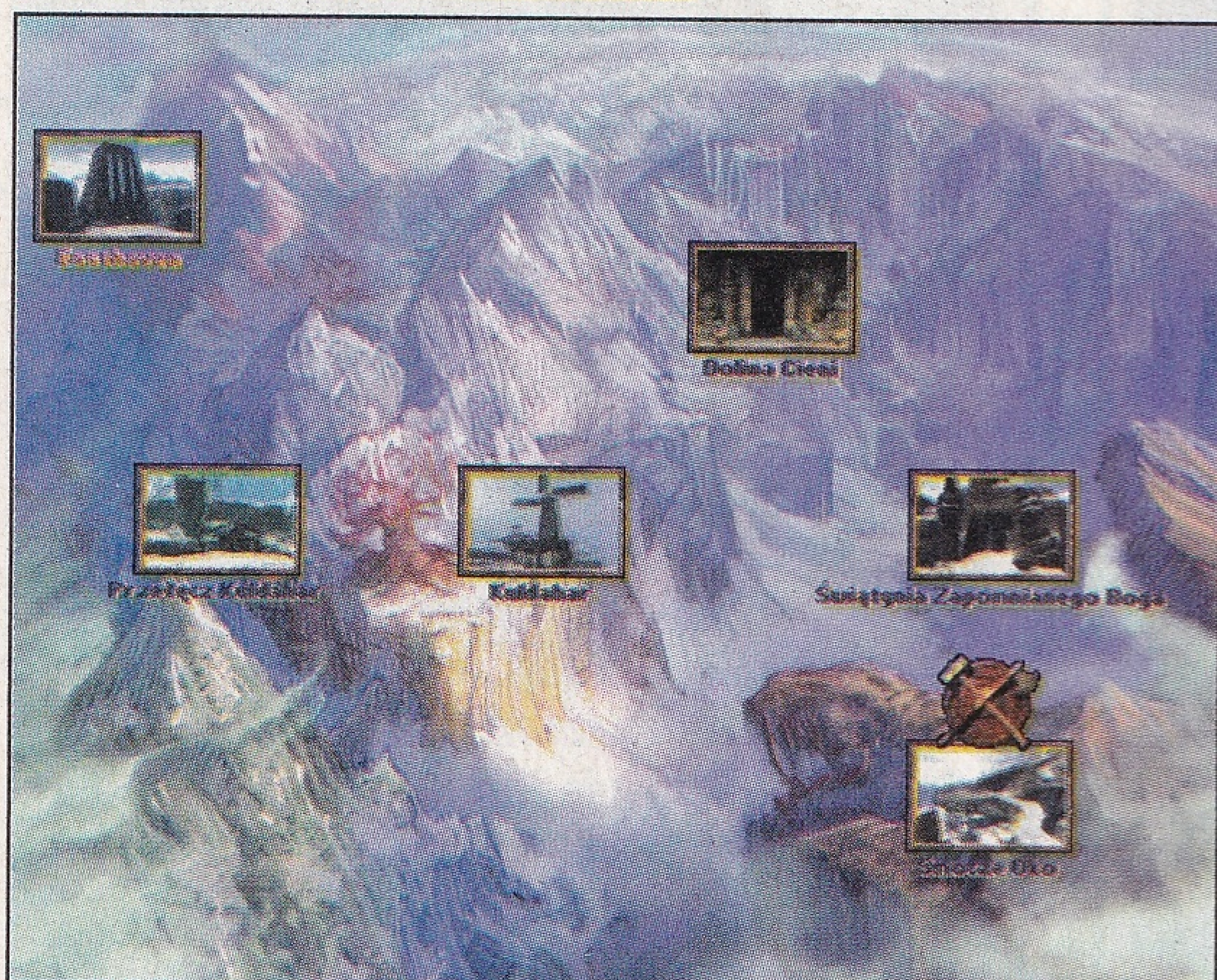
Icewind Dale



Gra fabularna na PC | Mroźny wicher przenika najgrubsze ubrania. Dłonie kostnieją z zimna. Za załomem czają się lodowi giganci. Dolina Lodowatego Wichru to niebezpieczna kraina, dlatego zabieramy ze sobą poradnik GIER Test gry na stronie 24

NAJWAŻNIEJSZE INFORMACJE

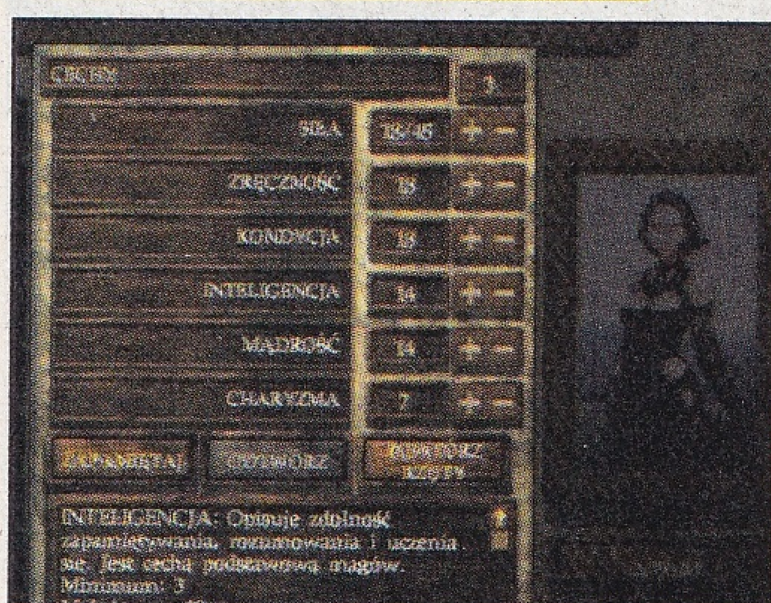
Poznajemy podstawy



Icewind Dale to gra fabularna, w której kierujemy drużyną poszukiwaczy przygód walczących ze złem. Wędrujemy przez górskie krainy, atakują nas potwory i ożywieńcy. W czasie walki liczą się przede wszystkim współczynniki bohaterów drużyny oraz umiejętne wykorzystanie ich zdolności związanych z wykonywaną profesją. Starcia rozstrzygane są w czasie rzeczywistym, ale nie wpadamy w panikę, gdy któryś z bohaterów zostaje ranny. W dowolnym momencie naciskamy spację i zatrzymujemy czas, aby spokojnie wydać rozkazy drużynie.

W miarę postępów w grze nasi bohaterowie zdobywają kolejne poziomy doświadczenia. Po awansie na wyższy poziom rosną ich współczynniki. Każda postać może zdobyć do 1 801 000 punktów doświadczenia. W zależności od profesji pozwala to bohaterowi na osiągnięcie maksymalnie od 14. do 18. poziomu doświadczenia.

Tworzymy drużynę



Wybór bohaterów zależy wyłącznie od nas. Zdaniem GIER najlepsza grupa składa się z trzech wojowników, złodzieja, kapłana i czarodzieja. Wszyscy powinni mieć jak najwyższą siłę, wytrzymałość i zręczność. Warto więc losować ich cechy kilkakrotnie. Bohaterowi przewodzącemu drużynie przydzielamy więcej punktów charyzmy, kapłanowi podnosimy mądrość, a magowi – inteligencję.



Ludzie
Przedstawiciele tej rasy świetnie walczą i nadają się na przywódców.



Elfy
To dobrzy złodzieje, łowcy, magowie i kapłani. Są odporne na uroki.



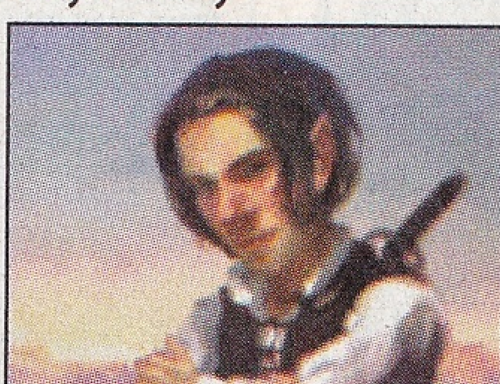
Krasnoludy
Mają wysoką odporność na magię. Ta rasa dobrze widzi w ciemności.



Gnomy
Spokrewnione z krasnoludami, odporne na magię, widzą w ciemności.

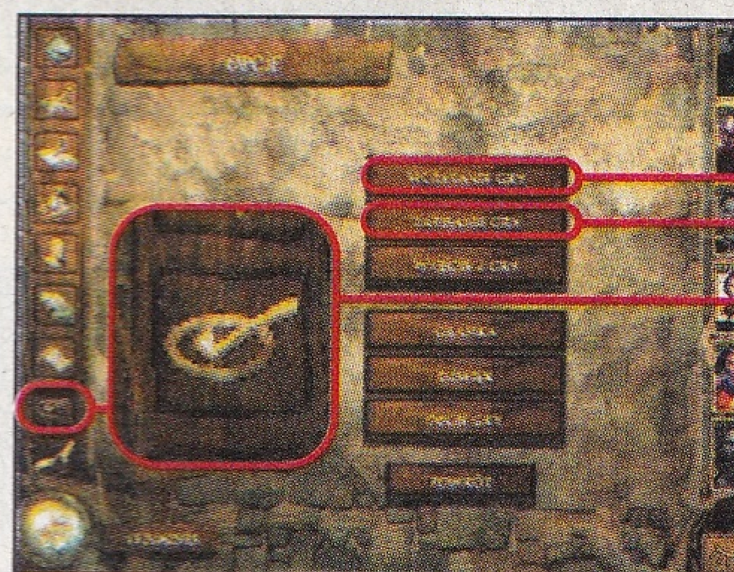


Półelfy
Odporne na zauroczenia i znacznie silniejsze niż zwykłe elfy.



Niziołki
Sprytne i zwinne, odporne na trucizny, dobrze widzą w mroku.

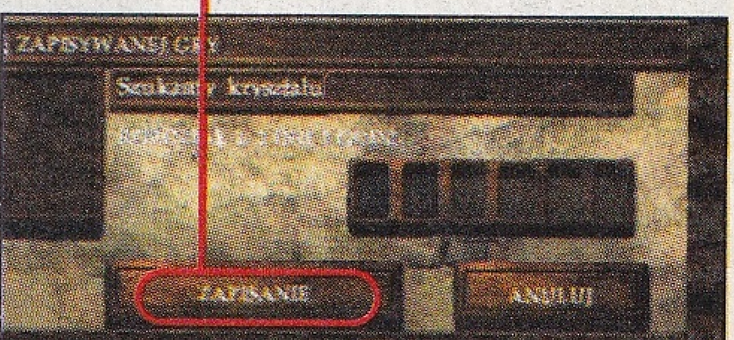
Zapisujemy grę



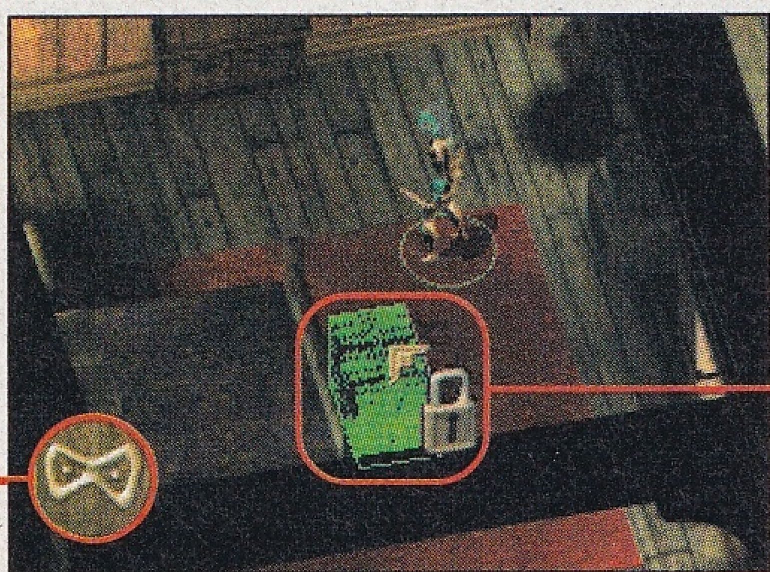
Przechodzimy do menu opcji, wciskając klawisz [ikona] lub wybierając przycisk ● z listwy po lewej stronie. W celu zapisania gry klikamy na ●, natomiast aby odczytać zapisany stan, klikamy na ●.



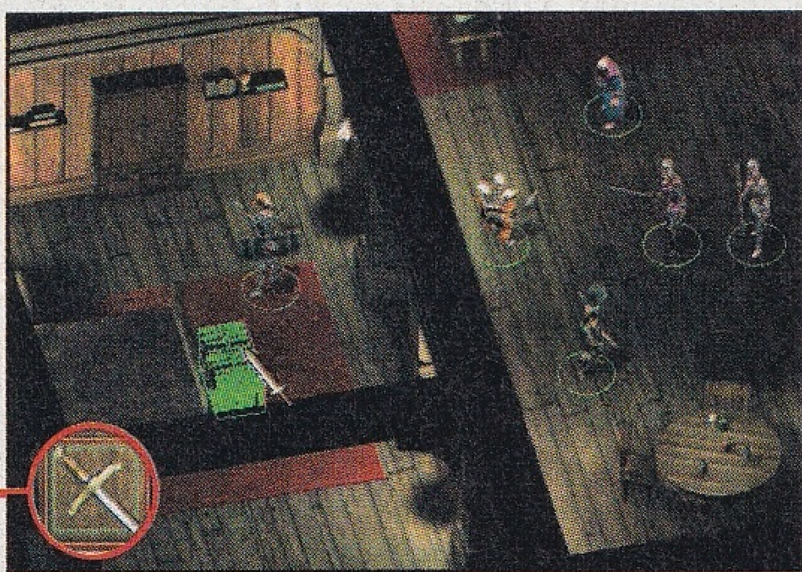
Pojawia się okno z przegródkami. W każdej znajduje się jeden zapis i zdjęcie okolicy, w której przebywamy podczas zapisywania gry. Klikamy na przycisk ●. W okienku dialogowym wpisujemy dowolną nazwę, a następnie klikamy na przycisk ●.



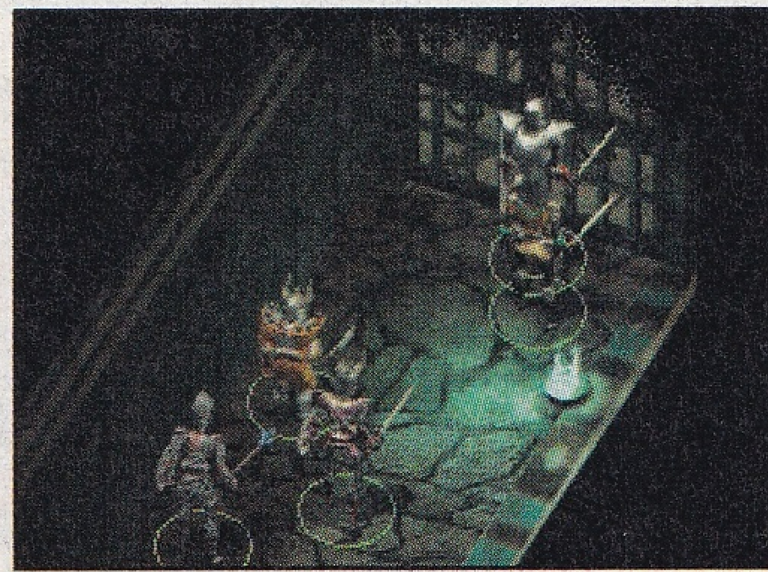
Otwieramy skrzynie i drzwi



Używamy złodziejskiej umiejętności otwierania zamków na większości drzwi i skrzyń. Klikamy lewym przyciskiem myszy na umiejętność złodzieja ●, a następnie na zamek ●, który chcemy otworzyć.

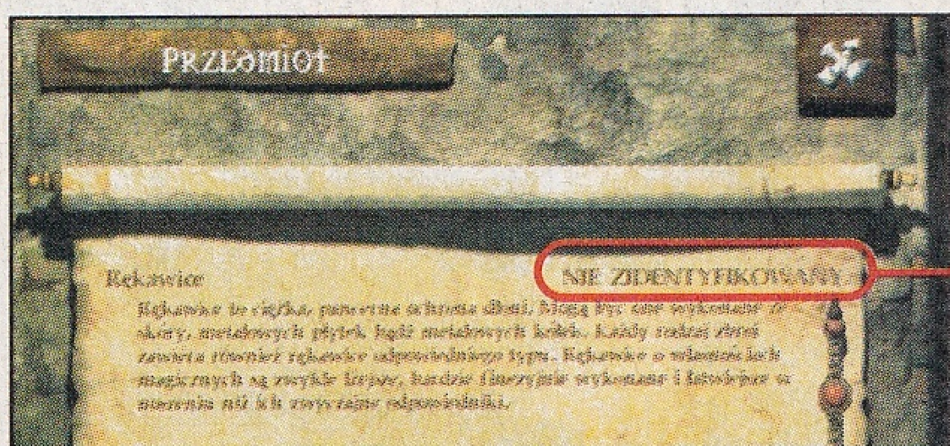


Czasami zamiast sprytu przydaje się trochę krzepy. Wybieramy wojownika o największej sile i klikamy na obrazek broni ●. Klikamy teraz na zamknięte drzwi lub skrzynię i w ten sposób wyłamujemy zamek.



Niekiedy drogę blokują nam drzwi otwierane odpowiednim kluczem lub po uruchomieniu mechanizmu. Próby wyłamania ich albo pokonania zamka za pomocą wytrychów są z góry skazane na niepowodzenie.

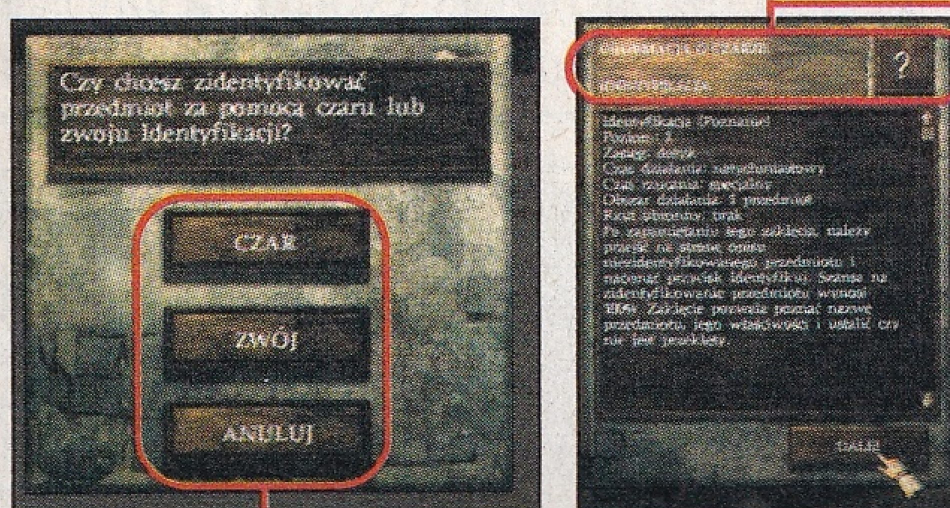
Poznajemy właściwości przedmiotów



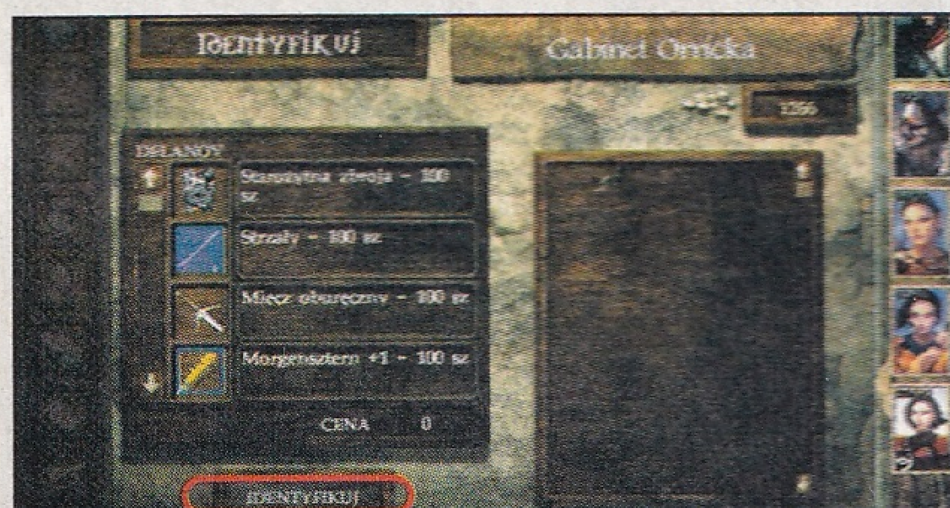
Wśród przedmiotów znajdowanych przez bohaterów są artefakty, których właściwości nie znamy. Mają one niebieskie tło i dopisek ● mówiący, że dany przedmiot nie został jeszcze zidentyfikowany.



Najpierw badamy przedmiot, wykorzystując umiejętności naszych bohaterów. Wręczamy obiekt postaci o najwyższej wiedzy ● i klikamy na przedmiot prawym przyciskiem myszy. Jeżeli mamy szczęście, otrzymujemy opis tej rzeczy.



Zaklęcie Identyfikacja ● rozpoznaje przedmioty. Dajemy obiekt magowi, klikamy na niego prawym przyciskiem myszy, klikamy na przycisk IDENTYFIKUJ. Wybieramy, czy używamy czaru zapamiętanego przez maga czy zapisanego ●.

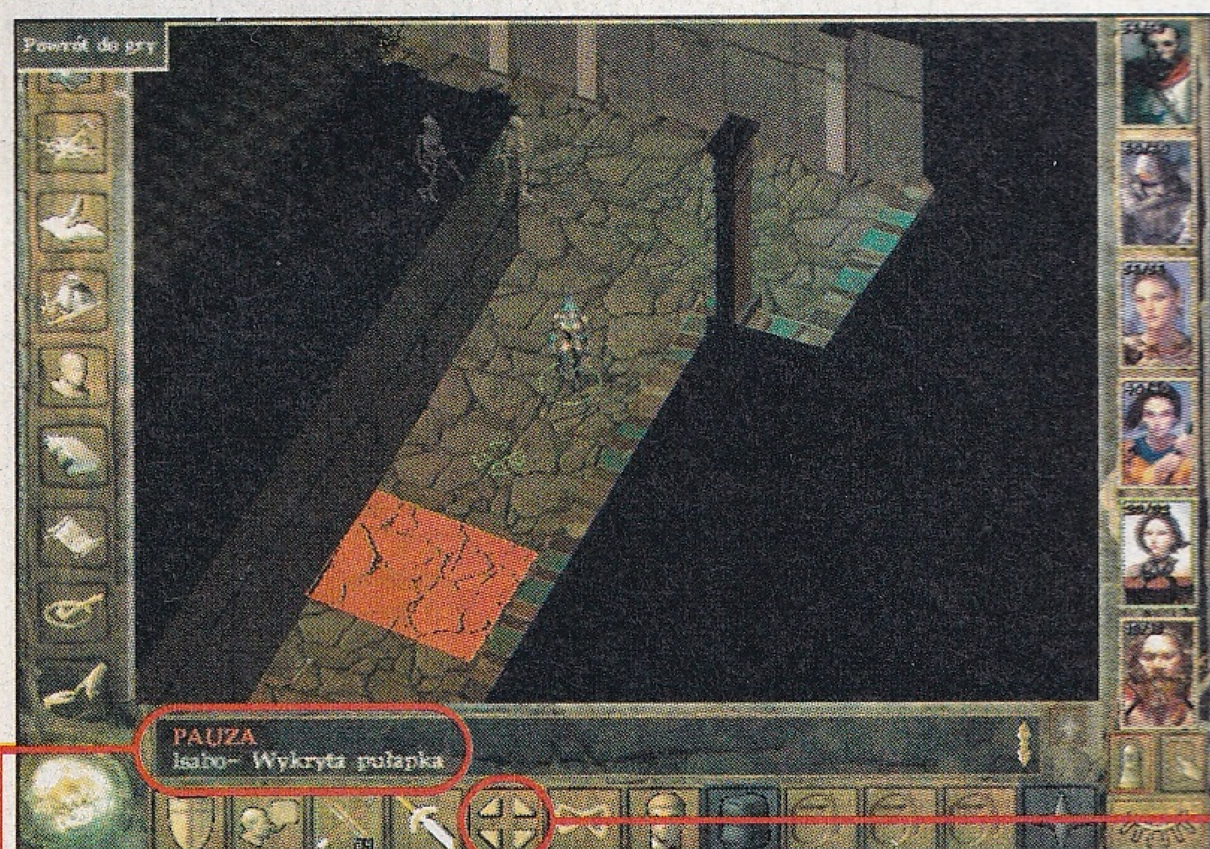


Jeśli nie jesteśmy w stanie zidentyfikować artefaktu, zwracamy się o pomoc do specjalisty. W oknie handlu wybieramy ●, a następnie wskazujemy przedmiot i klikamy na ●.

Uczymy się czarów

Po osiągnięciu odpowiedniego poziomu kapłani natychmiast poznają czary danego kręgu magii. Natomiast magowie muszą sami uczyć się nowych zaklęć, wykorzystując do tego celu magiczne pergaminy. Znajdujemy je w czasie wypraw lub po prostu kupujemy w sklepie.
Aby zapoznać się z nowym czarem, klikamy prawym przyciskiem myszy na pergamin znajdujący się w ekwipunku maga i wybieramy przycisk PISANIE MAGII. Szansa na nauczenie się czaru zależy od inteligencji maga. Użyty zwój z czarem znika, warto więc przedtem zapisać grę. Uwaga! Magowie specjaliści mogą uczyć się czarów pochodzących tylko z niektórych szkół magii (szczegółowy podział magicznych sztuk podany jest w instrukcji do gry Icewind Dale na stronie 114).

Wykrywamy i unieszkodliwiamy pułapki

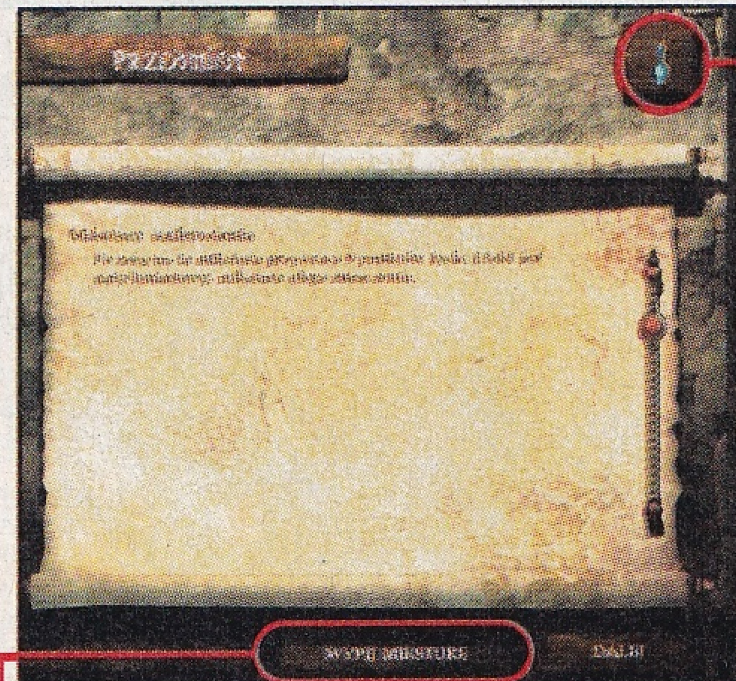


Korytarze świątyni pełne są pułapek, które stanowią zagrożenie dla każdego nieuważnego podróżnika. Aby je znaleźć, wybieramy złodzieja i klikamy na ikonę ●. Po wykryciu pułapki akcja gry zatrzymuje się, a w oknie dialogowym widzimy napis ●. Teraz próbujemy rozbroić pułapkę.



Aby rozbroić pułapkę, klikamy na ikonę ● i wskazujemy zaznaczony na czerwono mechanizm. Jego kolor zmienia się na zielony. Szansa powodzenia zależy od poziomu umiejętności Znajdowanie pułapek. Im wyższy, tym większe prawdopodobieństwo unieszkodliwienia pułapki.

Przywracamy siły



Mikstury leczące sprawiają, że odzyskujemy Kondycję. Aby użyć eliksiru, klikamy na buteleczkę ● prawym przyciskiem myszy i wybieramy opcję Wypij miksturę ●.

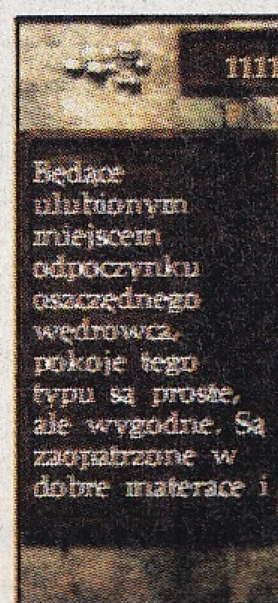


Kapłan leczy wskazanego bohatera za pomocą zaklęć. Czary są zróżnicowane: od leczenia lekkich ran, poprzez pełne uzdrowienie, aż po zmartwychwstanie przywracające do życia martwego bohatera.



Aby rozbić obóz, klikamy na ikonę odpoczynku ●. Bohaterowie wracają do pełni zdrowia, a magowie zapamiętują czary. Niestety podczas odpoczynku mogą niespodzianie zaatakować nas potwory.





W grze odwiedzamy kilka oberży. Po opłaceniu noclegu u właściciela zajazdu w spokoju wracamy do zdrowia. Im wyższy standard pokoju, tym szybciej zdrowieją bohaterowie.

Prolog – Easthaven

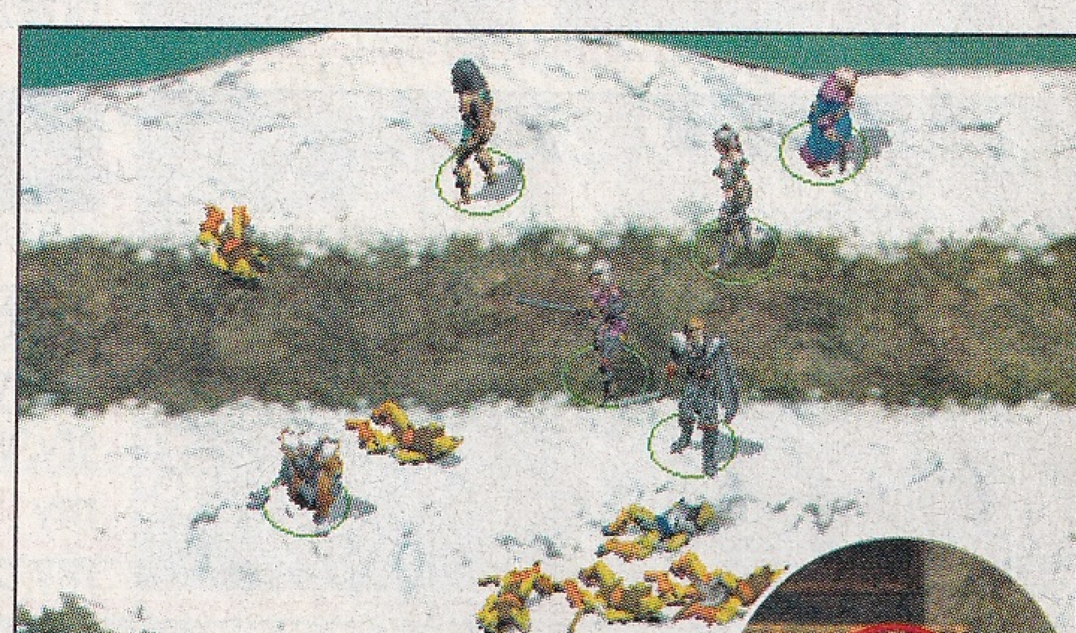
❶ gospoda Zimowa Kołyska; ❷ skład towarów Pomaba; ❸ oberża Śnieżna Zaspa; ❹ południowy most; ❺ dom Starego Jeda; ❻ Jhonen; ❼ dziwna kobieta o niebieskiej skórze (Elisia); ❽ skrymszander Apsel; ❾ warsztat Apsla; ❿ świątynia Tempusa; ⓫ dom Hrotgara; ⓬ handlarz rybami; ⓭ skład rybny; ⓮ droga na wzgórza



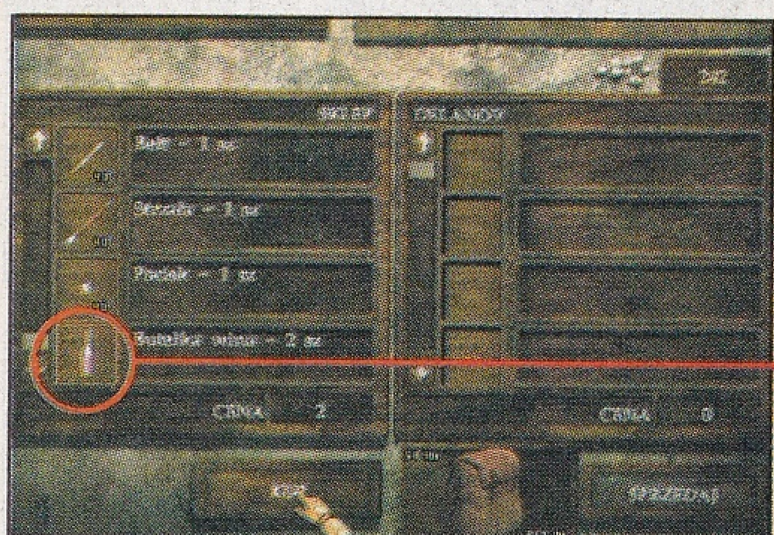
1 Rozpoczynamy grę w gospodzie (punkt ❶ na mapie). Zaczepia nas Hrotgar, informując o podstawowych zasadach panujących w Easthaven. Udajemy się do sklepu Pomaba (❷ na mapie) i kupujemy uzbrojenie. Pamiętajmy o zakupie pancerzy!



2 Przy południowym moście (❹ na mapie) podbiega do nas przerażony chłopiec i opowiada o potworach grasujących za rzeką. Obiecujemy, że pomożemy mu w odzyskaniu złowionych ryb. Za mostem atakuje nas grupa goblinów.



3 Zabijamy gobliny, a przy ciele ich przywódcy znajdujemy szkielet pstrąga kostkogłowego. Zanosimy rybę chłopcu i zyskujemy 1200 punktów doświadczenia.



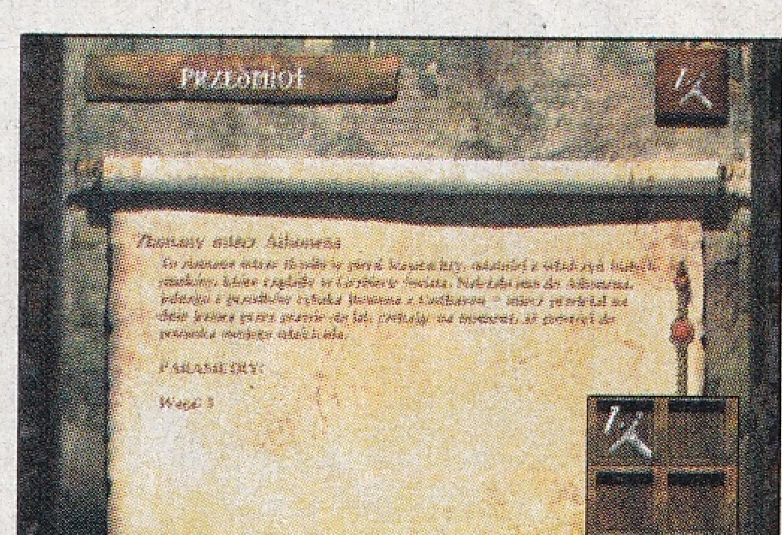
4 Odwiedzamy Starego Jeda (❺ na mapie). Następnie udajemy się do sklepu (❷), gdzie kupujemy wino. Wracamy do Jeda i odbieramy pieniądze. Otrzymujemy także 1200 punktów doświadczenia.



5 Nieopodal wyciągniętych na brzeg łodzi (punkt ❻) napotykamy zamyślonego człowieka. Rozmawiamy z nim o snach i obiecujemy pomoc w wyjaśnieniu źródła dręczących go co noc sennych koszmarów.



6 Nad brzegiem jeziora spotykamy kobietę o niebieskiej skórze (❼). Rozmawiamy z nią i poznajemy historię bohaterskich przodków skromnego rybaka. Elisia powierza nam miecz, który przeznaczony jest dla Jhonena.

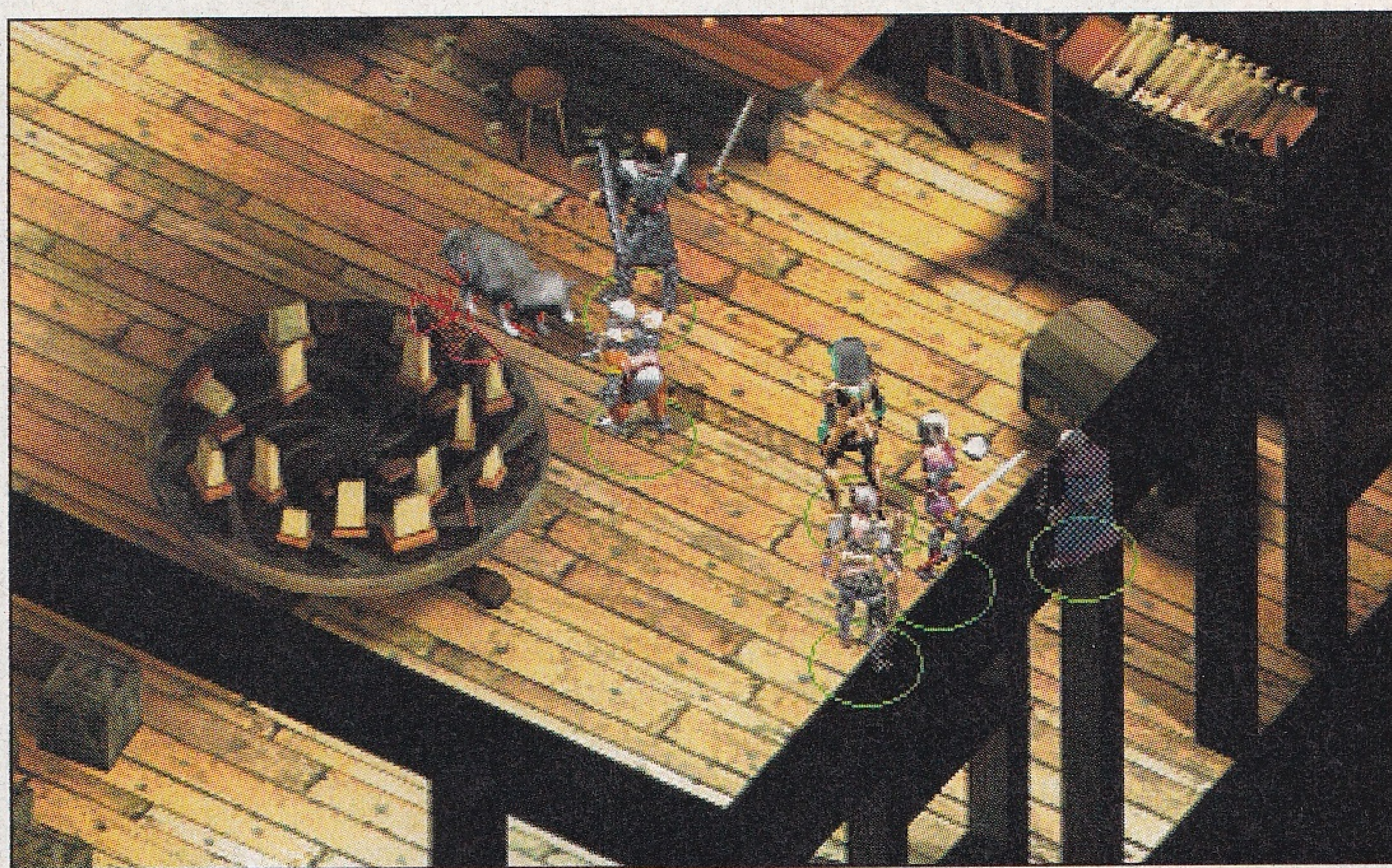


7 Oddajemy Jhonenowi miecz i wyjaśniamy mu znaczenie snów. Rybak posyła nas z odpowiedzią dla Elisii. W nagrodę za pomoc nimfa daje nam perłę. Otrzymujemy też 1200 punktów doświadczenia.

Prolog – Easthaven



8 Skrymszander Apsel (punkt 8 na mapie) błaga o pomoc. W jego warsztacie grasuje wilk (9). Drzwi budynku są zamknięte, ale zręczny złodziej albo wojownik o dużej sile otwiera je bez trudu.



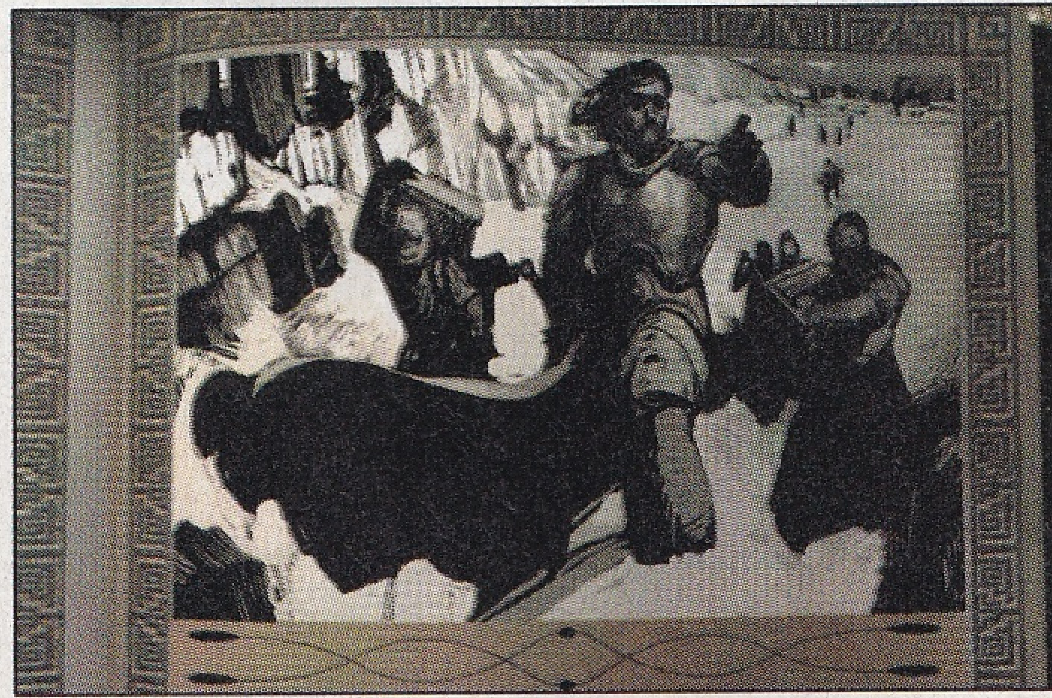
9 Wilk nie ma szans w walce z drużyną. Pada już po kilku ciosach. Wracamy do Apsla i otrzymujemy 25 sztuk złota, a także niezwykły sztylet. Drużyna zdobywa kolejne 1200 punktów doświadczenia.



10 Czas odwiedzić Hrotgara (11) i przyłączyć się do wyprawy zwiadowczej. Wojownik zgadza się na nasz udział, ale prosi, abyśmy wcześniej zbadali losy karawany z zaopatrzeniem, która już dawno powinna dotrzeć do wioski.



11 Opuszczamy Easthaven drogą na południowy wschód (14). Rozprawiamy się z wilkami i wchodzimy do pobliskiej jaskini. Tutaj ukryli się orkowie, którzy złupili kupców. Zabijamy potwory, a przy ciele wielkiego ogra znajdujemy kontrakt karawany.



12 Wracamy do Hrotgara i zdajemy mu raport ze zwiadu. Zyskujemy 2400 punktów doświadczenia. Wojownik daje nam listę towarów. Zanosimy ją do Pomaba (2). Po raz kolejny idziemy do Hrotgara, a potem wyruszamy w góry Grzbiet Świata.

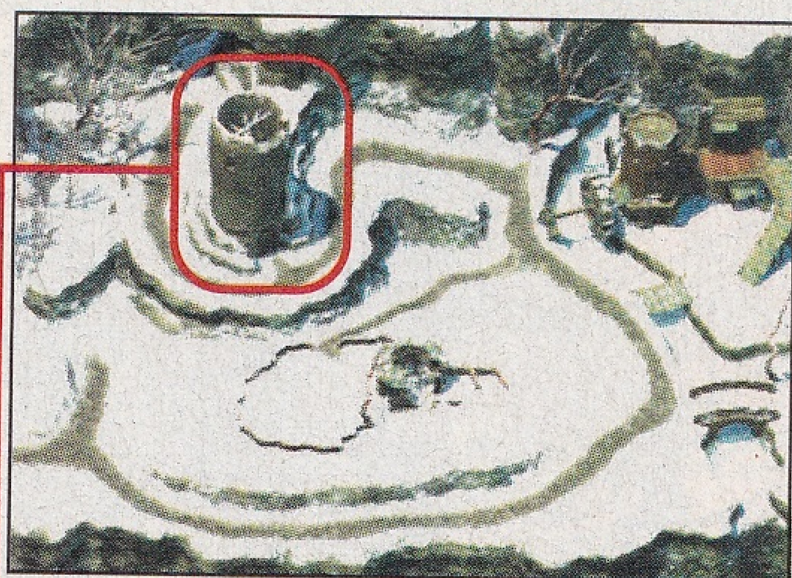
Rozdział I – Kuldahar



1 dom Arcydruida Arundela; 2 sklep Gertha; 3 karczma Korzenna Piwnica; 4 oberża Wieczorny Cień; 5 wschodni most; 6 dom garncarza; 7 warsztat kowalski; 8 świątynia Ilmatera; 9 wieża czarodzieja Orricka; 10 statek – dom gnoma Oswalda; 11 droga do Doliny Cieni; 12 droga na przełęcz Kuldahar

Icewind Dale

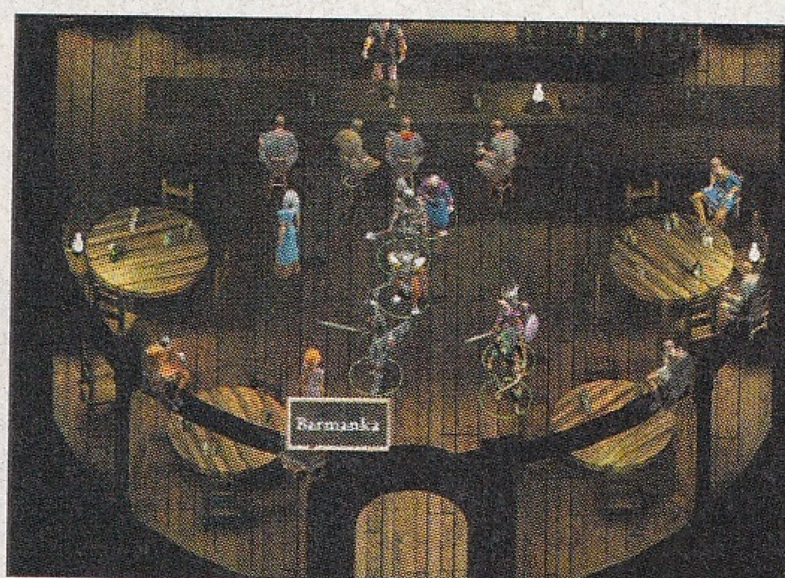
Rozdział I – Kuldahar



1 Na przełęczy Kuldahar w samotnej wieży ● spotykamy ogra skarżącego się na ból głowy. Arcydruid Arundel zdradza nam ziołową recepturę leczącą dolegliwość olbrzyma (punkt ❶ na mapie Kuldahar). Ponownie odwiedzamy ogra i wyjaśniamy mu, jakich ziół powinien szukać.



2 W zrujnowanym młynie dochodzi do walki, bo przebywają tutaj gobliny i orki. Jednak w piwnicy ukrywa się mały chłopczyk. Aby odnaleźć dziecko, otwieramy drzwiczki do schowka ● i próbujemy wejść do środka. Uratowanego malca wysyłamy do wioski.



3 Barmanka Amelia z karczmy Korzenna Piwnica (❸) zapytana o nocleg, zwierza się, że ma pewne podejrzenia wobec nowego właściciela oberży Wieczorny Cień (❹). Udajemy się do Aldwina i kwestionujemy jego prawo do lokalu. Niestety niziołek trzyma się swojej wersji wydarzeń.



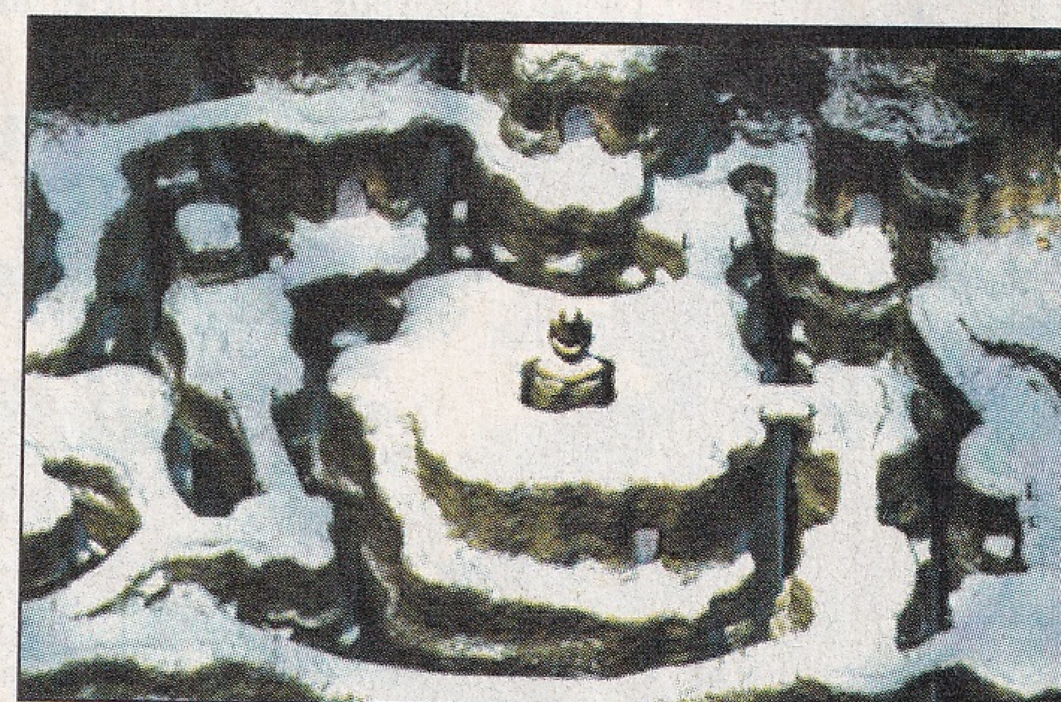
4 Wchodzimy na piętro i włamujemy się do sekretarzyka ● w środkowym pokoju. Znaleziony pierścień pokazujemy Aldwinowi, zmuszając go do wyznania prawdy. Mamy do wyboru: nakazać oszustowi oficjalne przyznanie się do kłamstwa lub zażądać pieniędzy za zachowanie milczenia.



5 Gdy zbliżamy się do wschodniego mostu (❺), wpada na nas człowiek uciekający przed dwoma wielkimi yeti. Zabijamy potwory, ale uratowany Mirek prosi nas jeszcze o odzyskanie rodowej pamiątki, która wpadła w łapy śnieżnych bestii.



6 Drogą prowadzącą do Doliny Cieni (⓫) da się przejść dopiero po rozmowie z Arcydruidem (❶). Przedostajemy się w okolice środka mapy, gdzie czai się przywódca yeti, który zagarnął naszyjnik. Zabijamy go i wracamy do Mirka, przed dom garncarza (❻).



7 Arcydruid Arundel (punkt ❶) prosi nas o zbadanie Doliny Cieni. Trafiamy w ten sposób do podziemnych jaskiń pełnych martwiaków. Czeka nas kolejna walka. Zanim dostaniemy się do środka, przeszukujemy górskie krypty.



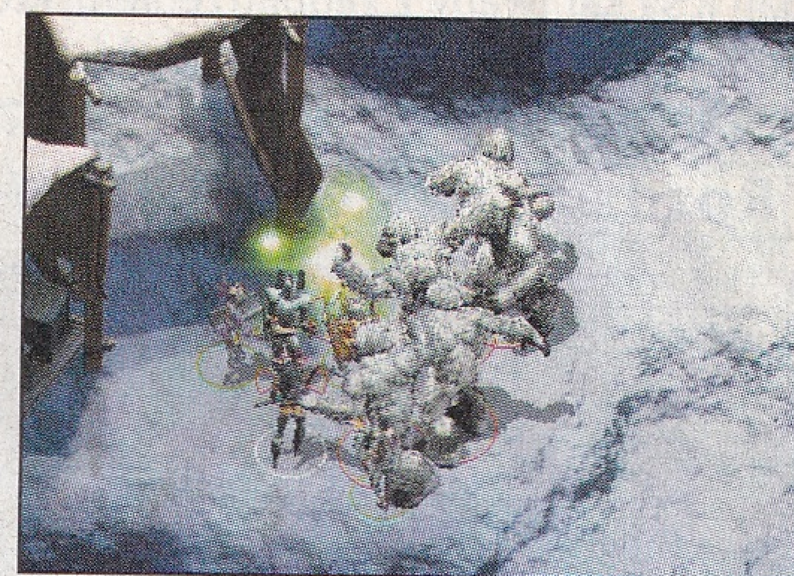
8 W środku przebijamy się przez hordy wrogów, wśród których trafiają się magowie. Szukamy kluczy i uważamy na pułapki. Stalowe wrota otwieramy słabo widoczną dźwignią ●.



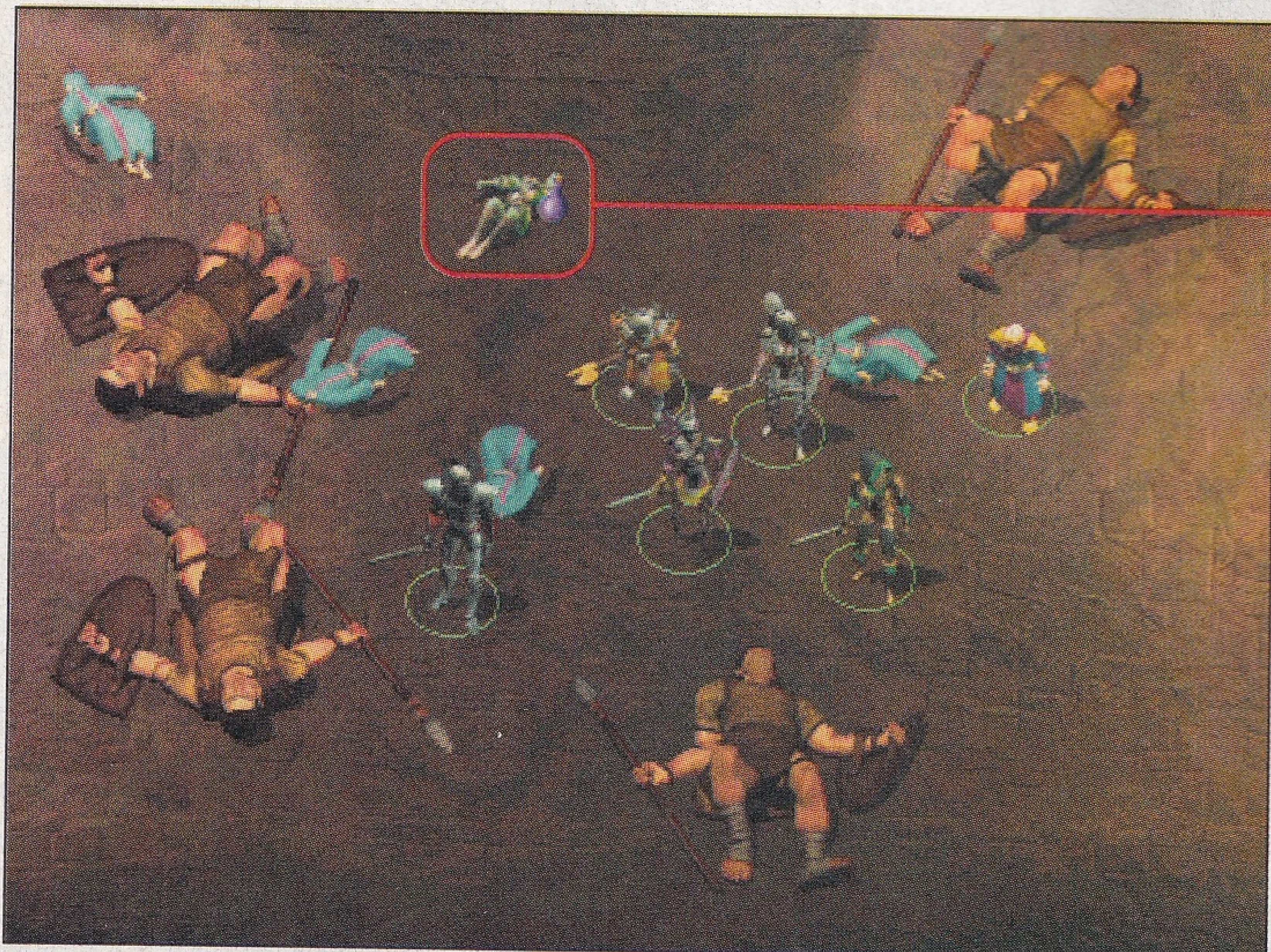
9 Docieramy do ducha wojownika. Obiecuje pomóc w znalezieniu źródła zła, jeśli zabijemy kapłankę bogini. Opuszczamy katakumby i idziemy do lodowej samotni w Dolinie Cieni.



10 Rozmawiamy z Lysan i mówimy, że chcemy przekazać wiadomość przeznaczoną wyłącznie dla uszu kapłanki. Wtedy Lysan przyznaje, iż jest wyznawczynią Auril.



11 Musimy zabić Lysan. Wracamy do ducha i przekonujemy się, że zło, którego szukamy, ukryło się poza Doliną Cieni. Arundel wysyła nas do Świątyni Zapomnianego Boga.



12 Walcząc z kapłanami i ich tytanicznymi sługami, przebijamy się do głównego ołtarza świątyni. Okazuje się, że kryształ, po który tu przybyliśmy, został skradziony. Przy ciele kapłana Talona znajdujemy flakonik z trucizną ●, który zabieramy do Arcydruida z Kuldahar.



13 Arundel szybko rozpoznaje tajemniczą miksturę i wysyła nas śladem złodziei. Wyruszamy więc do niebezpiecznych, wulkanicznych pieczar, zwanych przez miejscową ludność Smoczym Okiem. W tym niesamowitym miejscu czekają na nas kolejne przygody!

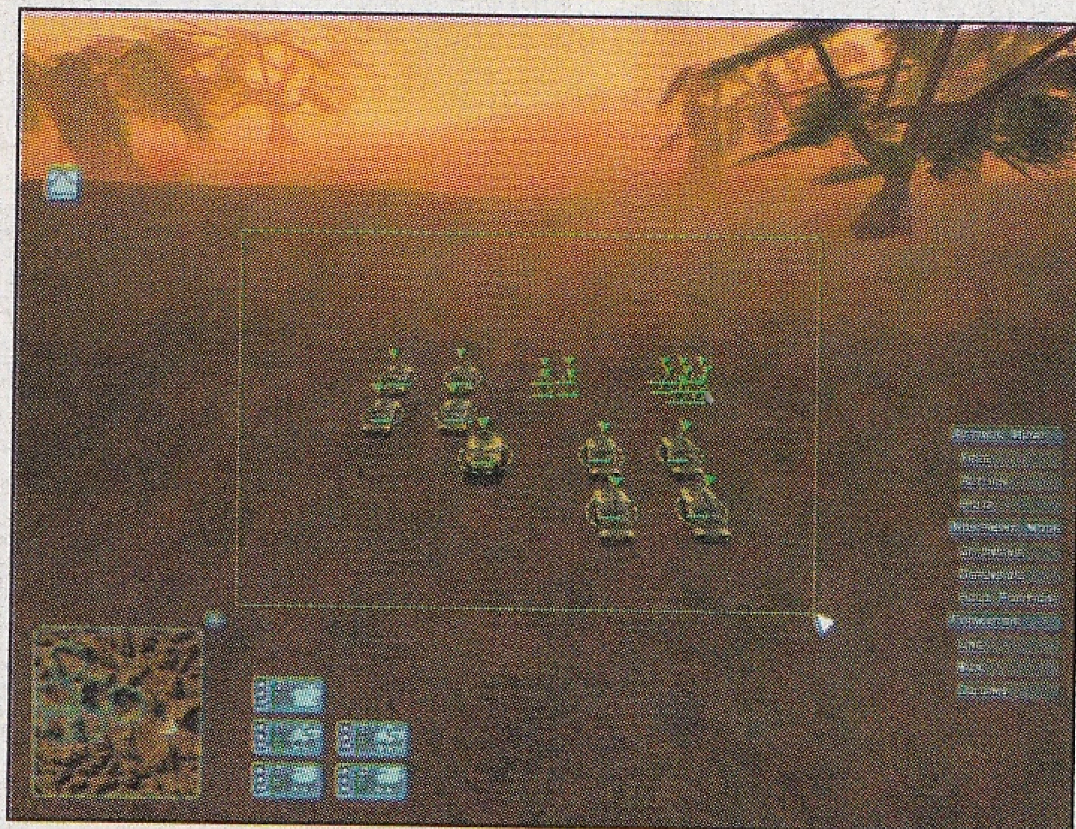
Gra strategiczna na PC | **Oto futurystyczne pole walki. Poradnik GIER pomaga poprowadzić do zwycięstwa żołnierzy zarówno Korporacji, jak i Zakonu**

Test gry w numerze 7-8/2000 na stronie 30

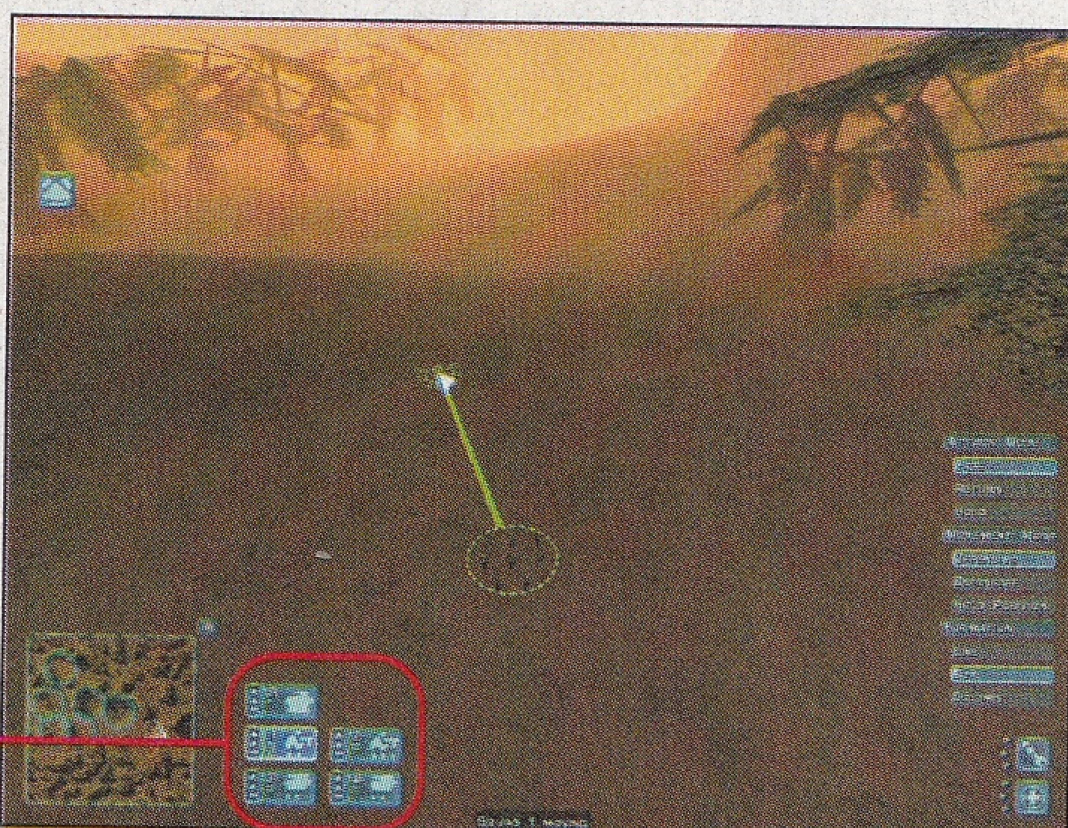
Ground Control

NAJWAŻNIEJSZE INFORMACJE

Wybieramy jednostki



1 Aby wybrać kilka jednostek stojących obok siebie, klikamy obok nich i trzymając wciśnięty lewy przycisk myszy, przeciągamy kursor, tworząc prostokątną ramkę obejmującą nasze oddziały.



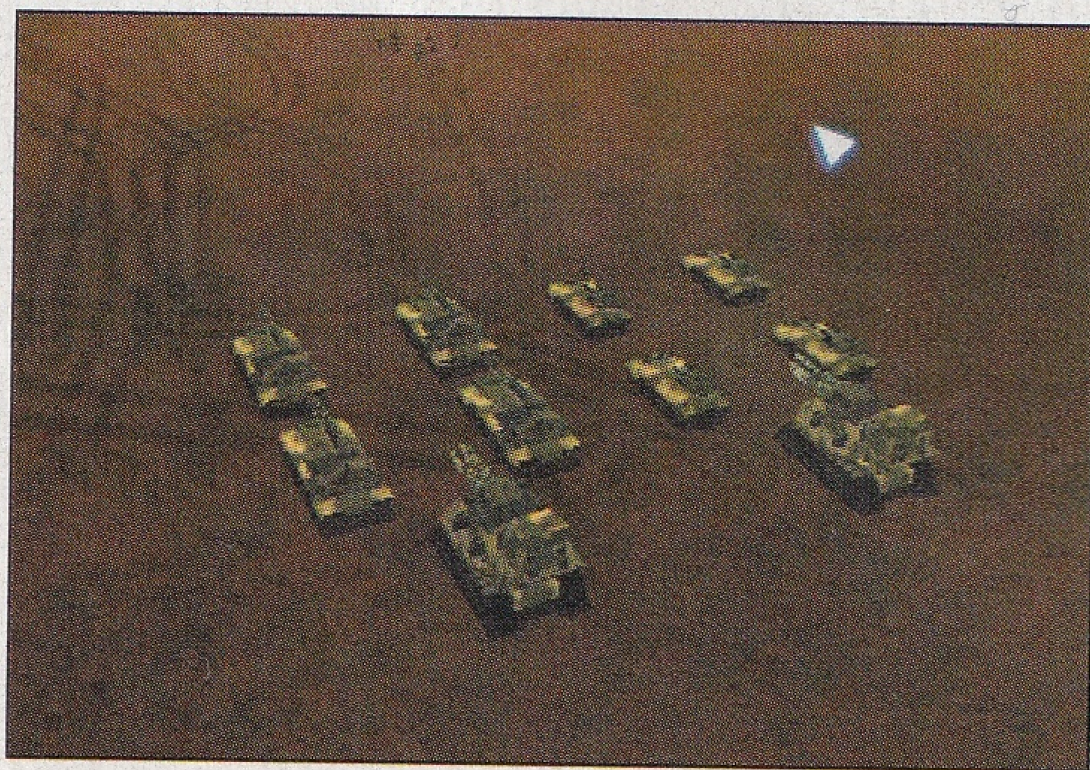
2 Aby wybrać oddział, klikamy na niego. Możemy także skorzystać z ikony ● lub klawisza funkcyjnego od [F1] do [F12]. Klikając dwa razy na ikonę oddziału, przybliżamy do niego kamerę.



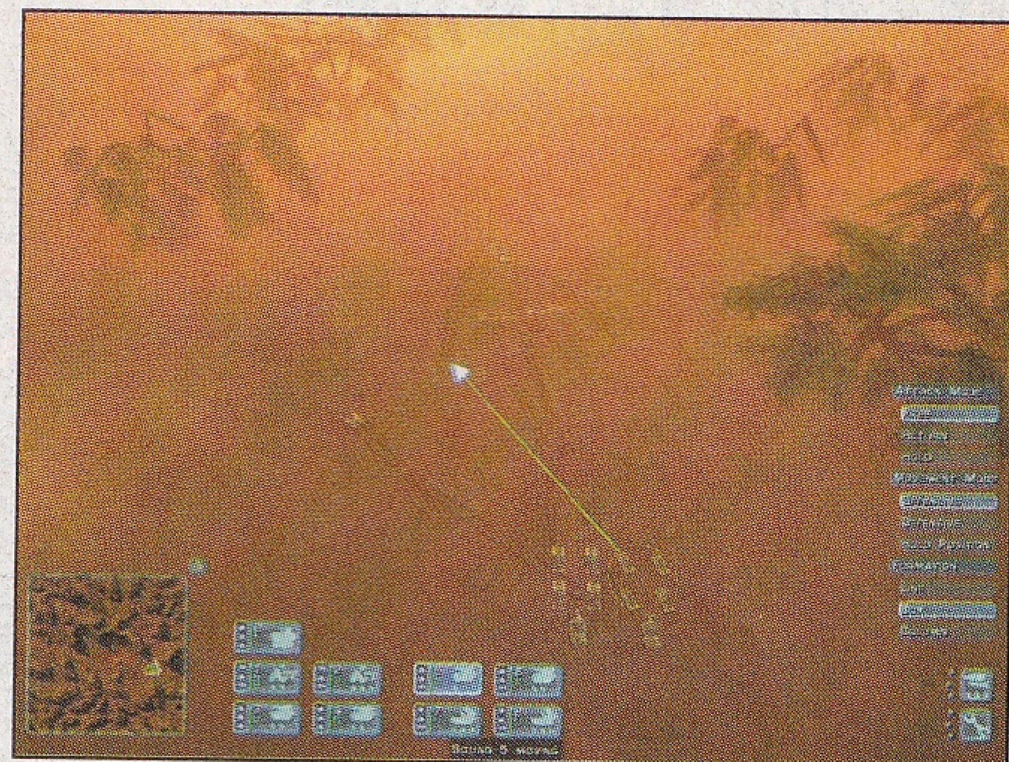
3 Ruch grupą jednostek przydaje się tylko wtedy, gdy w najbliższej okolicy nie ma wrogich wojsk. Uwaga! Przegrupowanie podczas walki wprowadza chaos wśród naszych oddziałów.

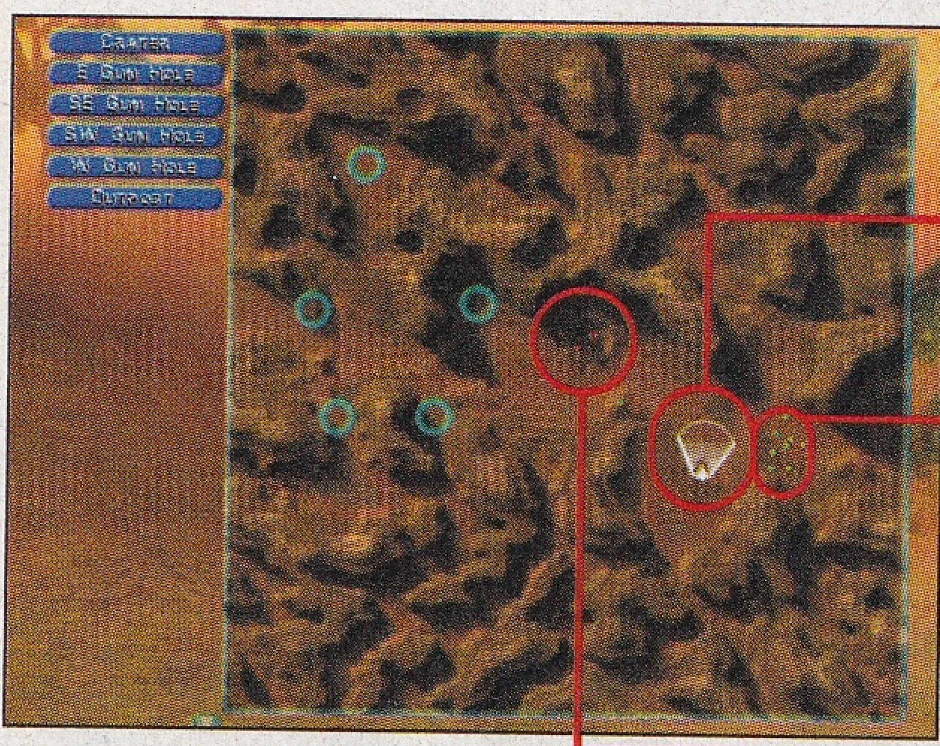
Sterujemy kamerą

1 Kamerę przesuwamy, wciskając klawisze [←][↑][↓][→]. Po przesunięciu strzałki kursora na krawędź ekranu kamera zaczyna obracać się w odpowiednią stronę. Opanowanie kierowania kamerą jest podstawą sukcesu w grze. Nie da się dowodzić, nie widząc dobrze pola walki!

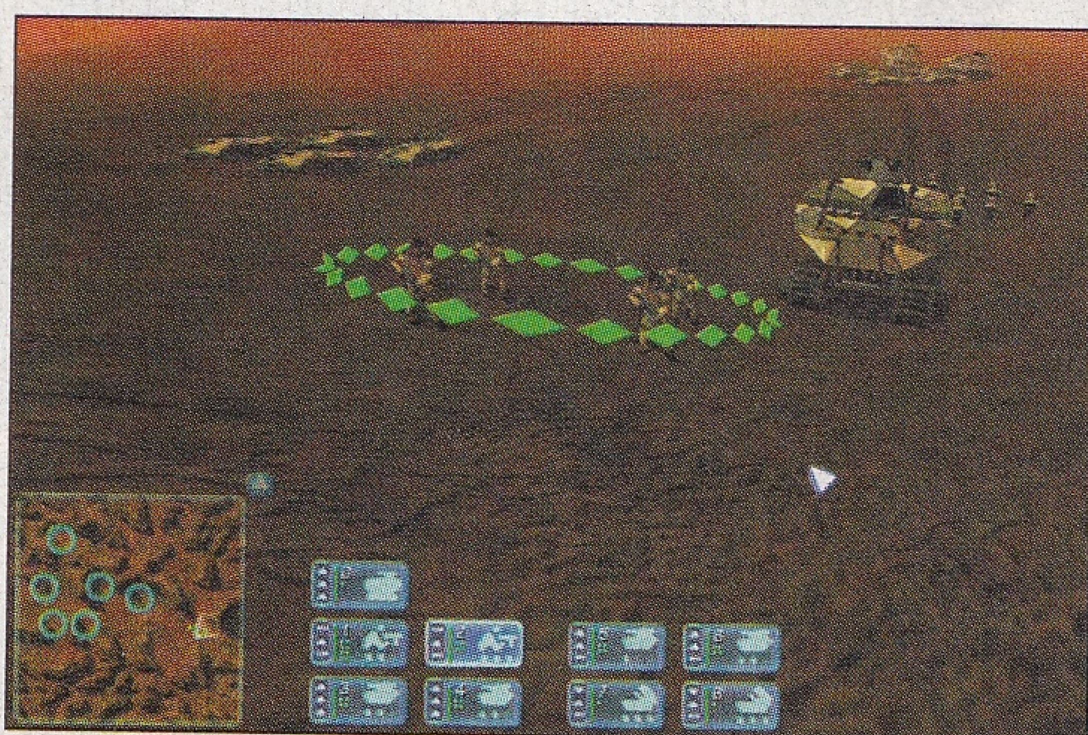


2 Widok z góry ustawiamy wówczas, gdy pod naszym dowództwem mamy wiele jednostek i wydajemy wszystkim rozkaz marszu. Przy takiej pozycji kamery widzimy, gdzie znajduje się i dokąd zmierza każdy oddział. Łatwiej planujemy też operacje wojskowe. Kamerę przesuwamy w pionie klawiszami [pgup] i [pgdn].



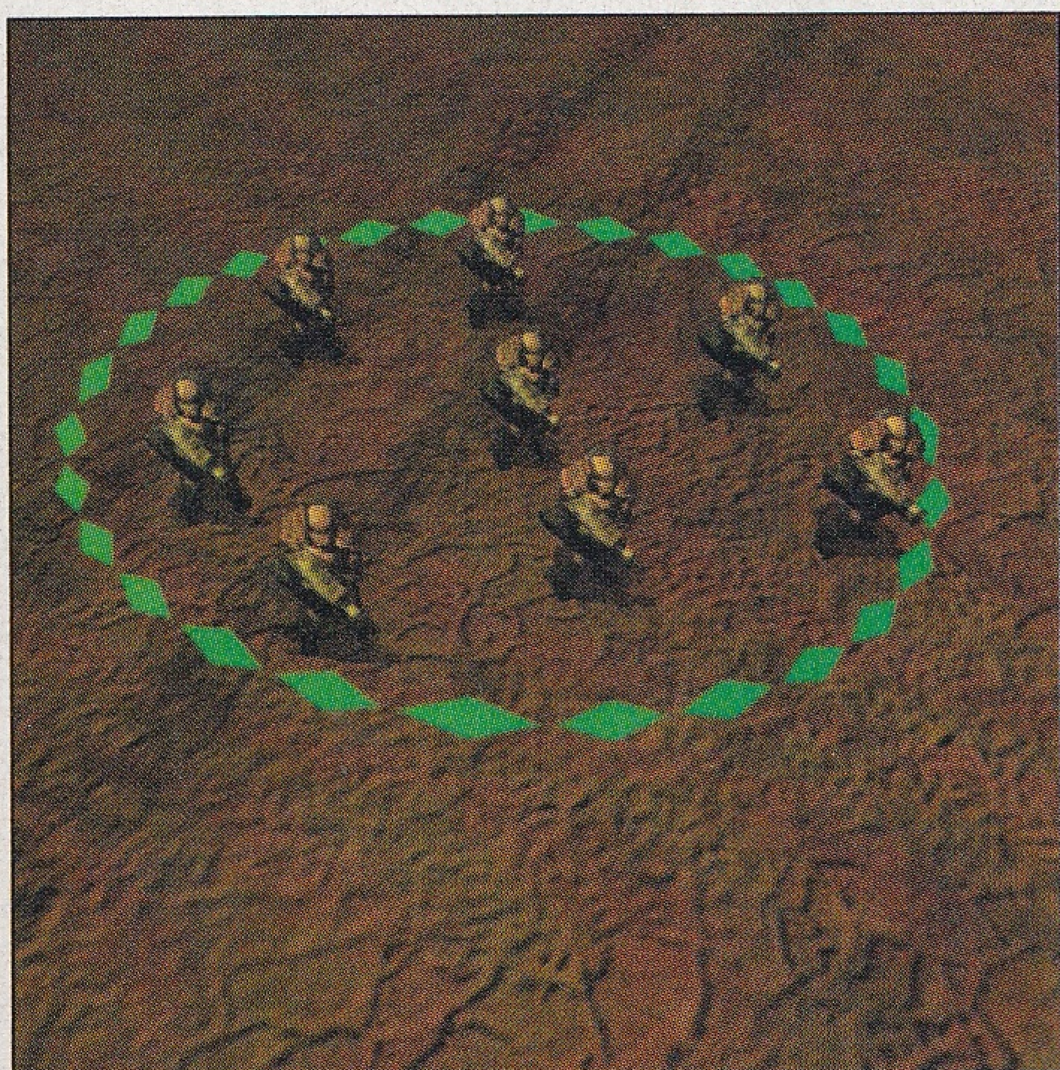


3 Trójkąt na mapie pola bitwy pokazuje, w którą stronę skierowana jest kamera ●. Na mapie znajdujemy także położenie wszystkich naszych jednostek (zielone kropki) ● oraz przeciwników (czerwone kropki) ●. Aby przesunąć kamerę w dowolne miejsce przedstawione na mapie, po prostu klikamy na nie lewym przyciskiem myszy.

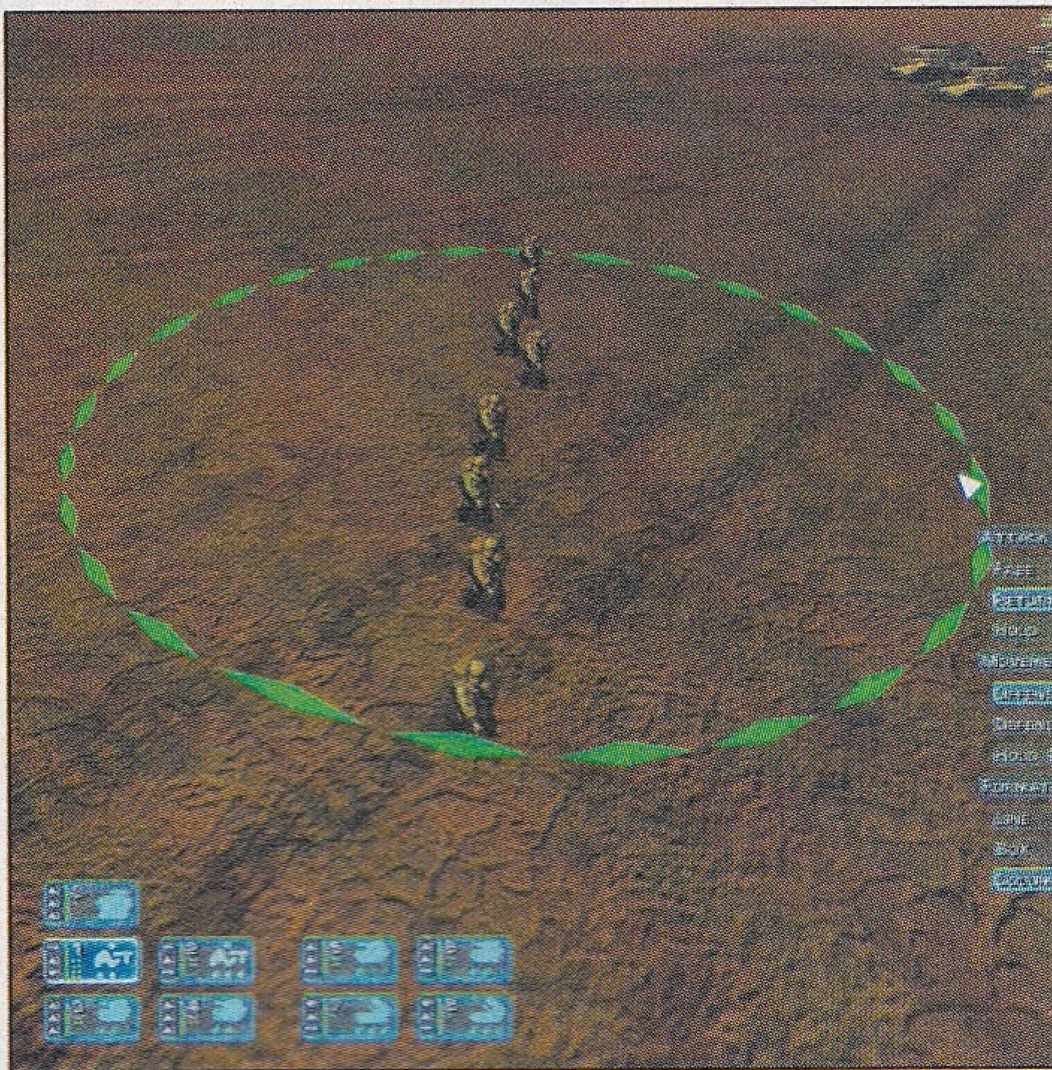


4 Opuszczamy kamerę niżej i oglądamy zbliżenie terenu. Mimo że w rogu widzimy całą mapę, dostrzegamy na niej tylko tych wrogów, którzy znajdują się w polu widzenia naszych oddziałów lub też zostali dostrzeżeni przez załogi obiektów wojskowych.

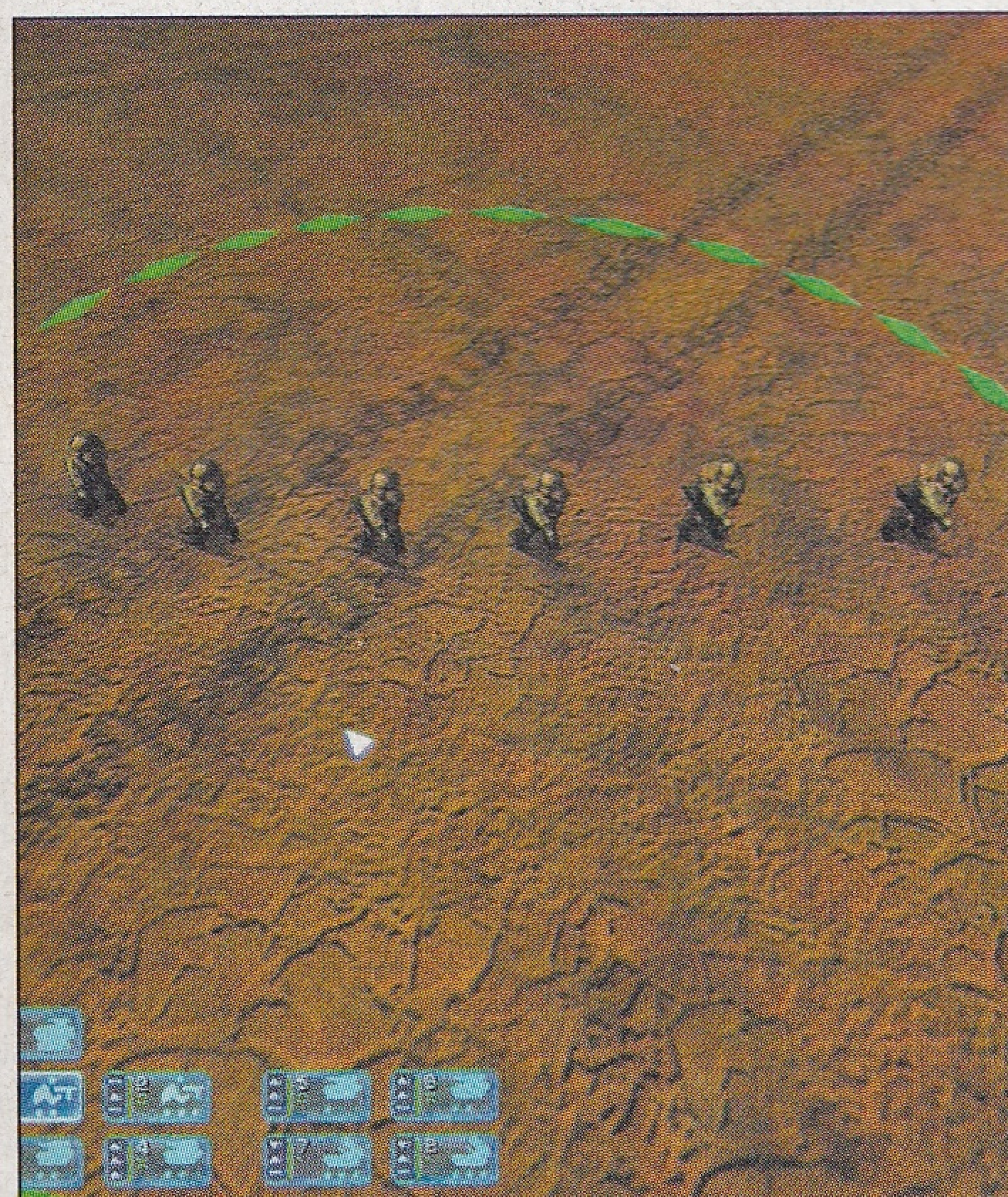
Ustalamy formacje i wydajemy rozkazy



1 Formacja box (po polsku: kwadrat) sprawdza się zarówno w obronie, jak i w ataku. W takim szyku łatwo przemieszczamy jednostki.



2 Kolumna to najmniej przydatna formacja. Używamy jej tylko, gdy nasze wojska maszerują – ułatwia to pokonywanie wąskich kanionów.



3 Linia to formacja ofensywna. Dzięki niej nasze jednostki mogą wykorzystać całą swoją siłę ognia. Ten szyk wystawia wszystkich żołnierzy na bezpośredni ogień przeciwnika, jednak zmniejsza straty podczas ataku z powietrza, ostrzału artyleryjskiego lub moździerzowego. Linię powinniśmy stosować w czasie szybkich i gwałtownych ataków na jednostki lub instalacje wroga. Najlepiej w tej formacji sprawują się czołgi.



4 Free fire, czyli swobodny ostrzał. Rozkazujemy naszym wojskom strzelać do każdego przeciwnika, którego zauważą. Ten rozkaz wydajemy wówczas, gdy wokół naszych oddziałów jest dużo wrogich jednostek i nie zależy nam na utrzymaniu naszej obecności w tajemnicy. Pamiętajmy jednak, że swobodny ostrzał jest niekorzystny w wypadku jednostek zwiadu (bo ujawniają swoją obecność) oraz dla artylerii (bo może trafić we własne oddziały).

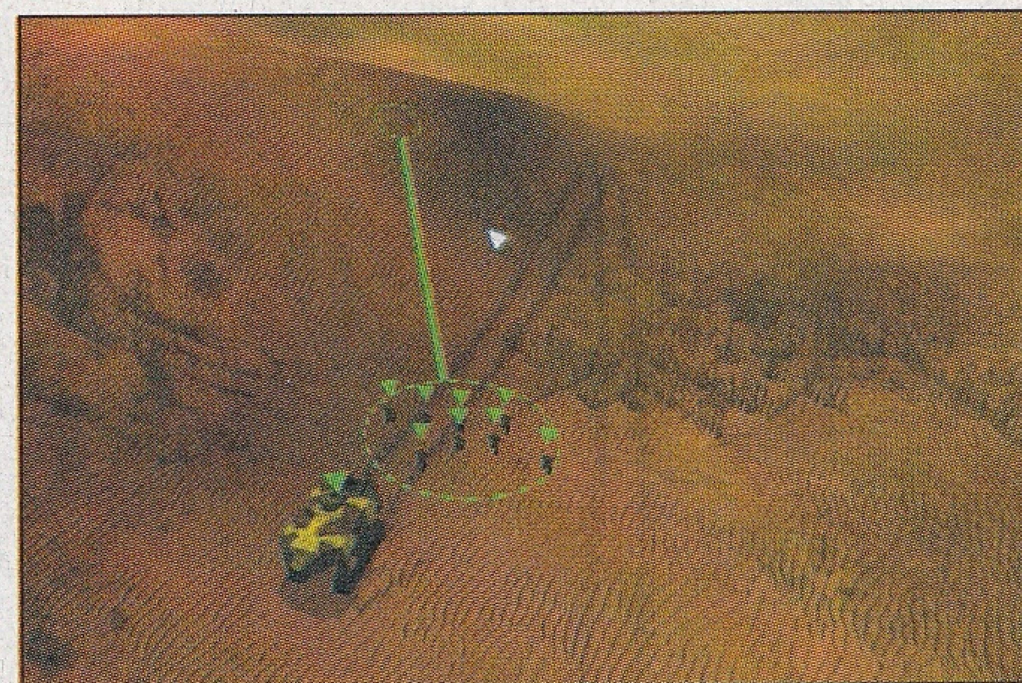


5 Return fire, czyli odpowiadać ogniem. Oddział nie zacznie strzelać do przeciwnika, dopóki nie zostanie przez niego zaatakowany. Tego rozkazu używamy, gdy chcemy pozostać niezauważeni.



6 Hold fire, czyli wstrzymać ogień. Ten rozkaz obowiązuje na początku każdej misji oddziały artylerii. Jednostka, która go otrzymała, nie będzie strzelać, nawet jeśli zostanie zaatakowana.

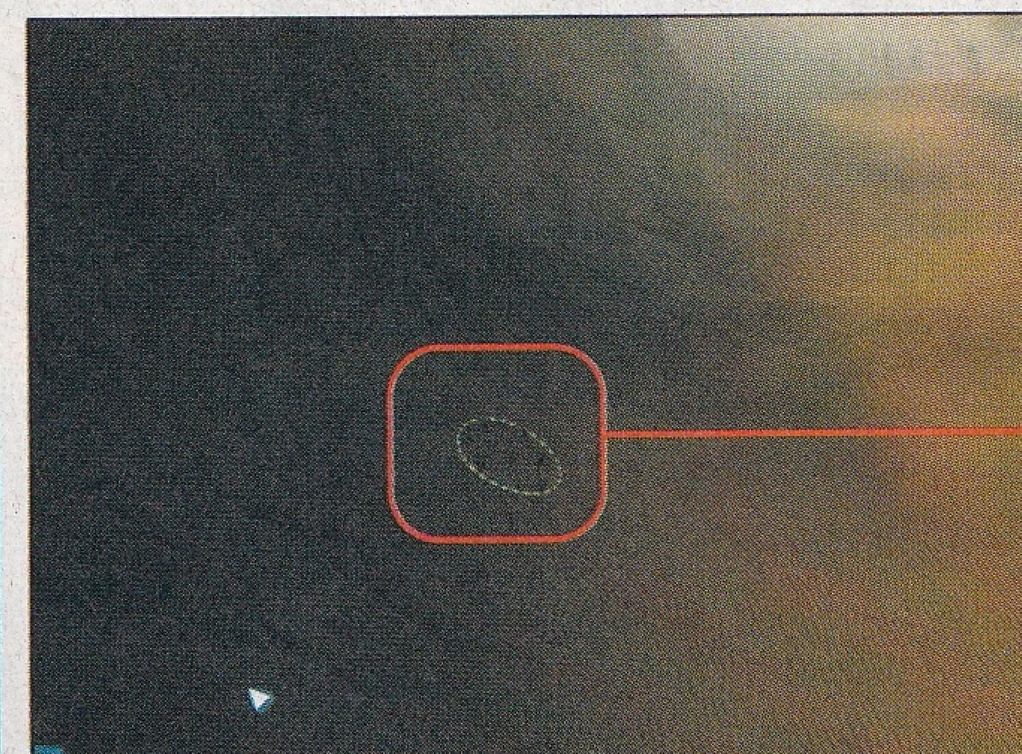
Przemieszczamy oddziały



1 Nie wiadomo, co kryje się za wzniesieniem. Dlatego zanim skierujemy na pagórek wszystkie siły, wysyłamy najpierw piechotę na zwiady. Sprawdza ona, czy po drugiej stronie wzniesienia nie ma jednostek wroga.



2 Nie wszędzie da się wjechać lub wejść. Jednostki piechoty są znacznie wolniejsze od zmotoryzowanych, lecz mogą poruszać się w trudnym terenie. Jednak gdy napotkamy urwisko, musimy je okrążyć. Wspinanie się na takie zbocza jest wyjątkowo niebezpieczne.



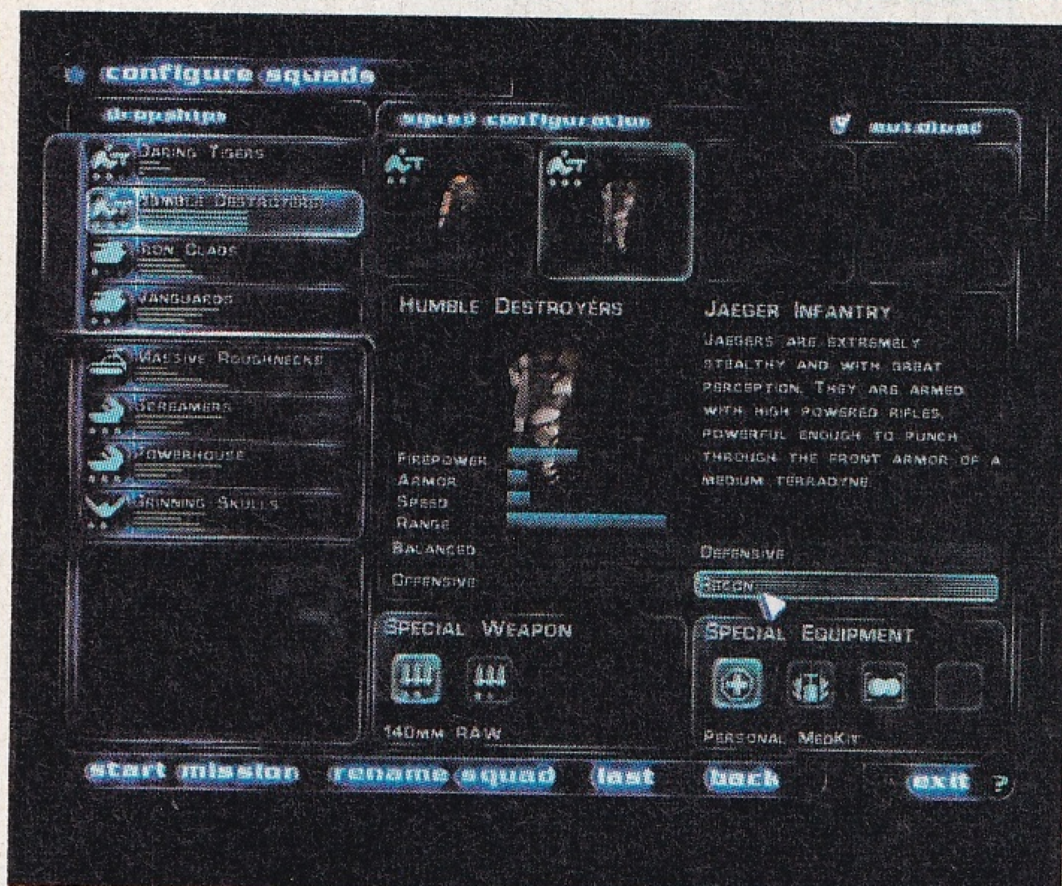
3 Przysłowie mówiące, że najciemniej jest pod latarnią, nie sprawdza się w Ground Control. Jednostki ukryte w cieniu trudniej wykryć. Wykorzystujemy takie zacienione miejsca, aby zaskoczyć przeciwnika. On zresztą robi to samo.



4 Rzadko korzystamy z wygodnych dróg. Aby przemknąć się niepostrzeżenie, warto wybierać inne trasy przejazdu jednostek i maszerować bezdrożami. By dodać kolejne punkty nawigacyjne, należy wybrać jednostki, a potem wcisnąć klawisz [shift] i po kolei wskazać miejsca, przez które mają przejść nasze oddziały.

Ground Control

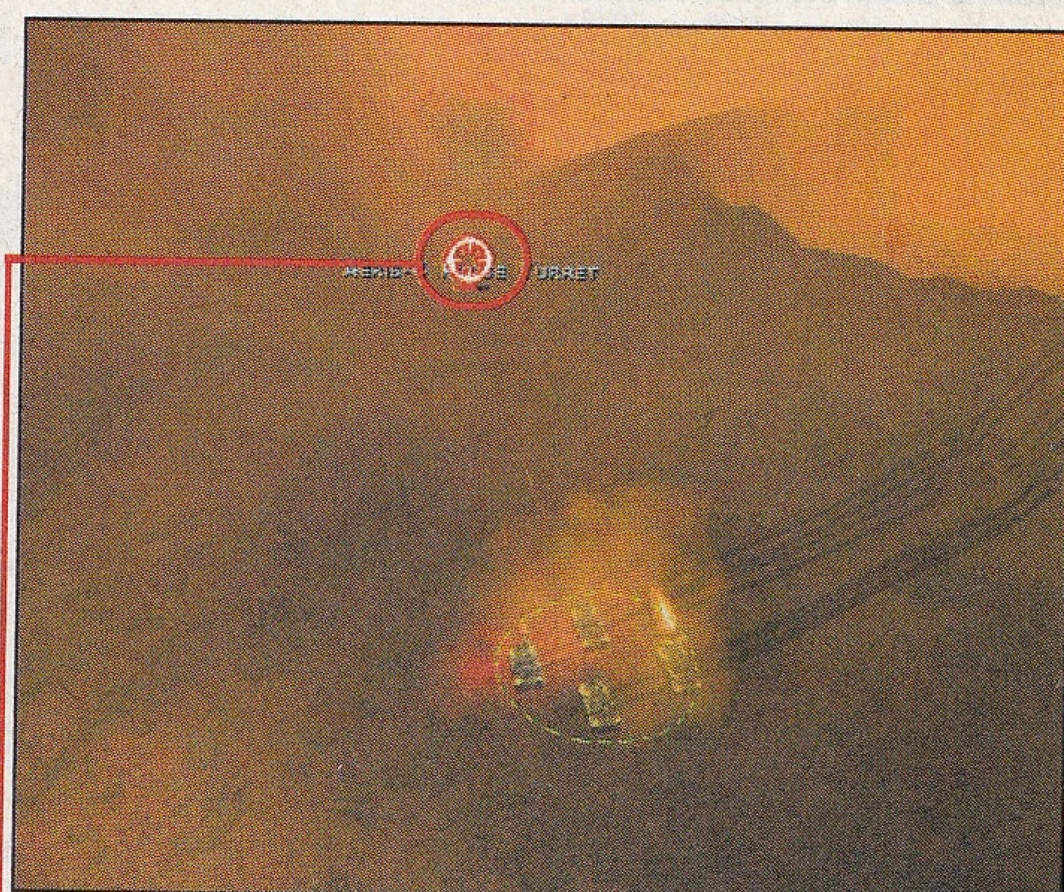
Wykorzystujemy specjalny sprzęt i uzbrojenie



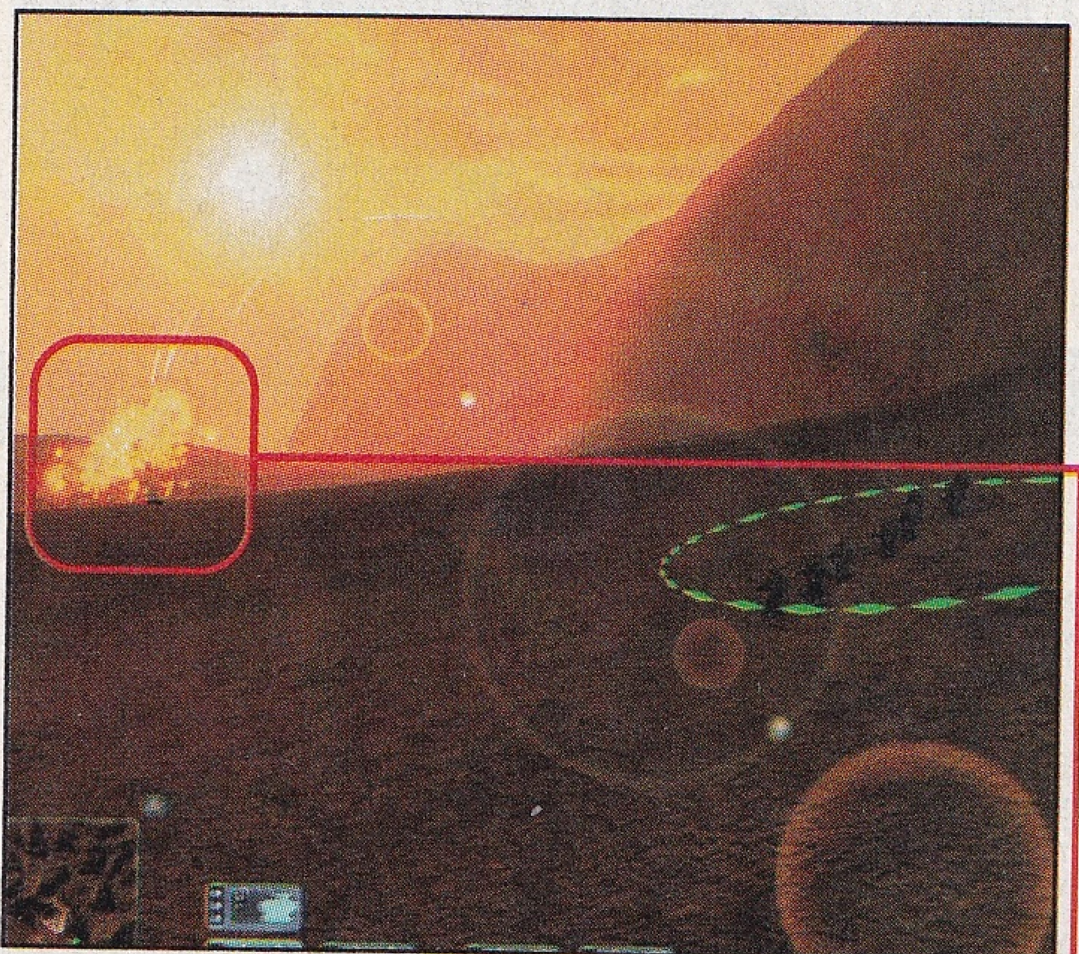
1 Zanim wyślemy żołnierzy do boju, dokładnie przygotowujemy ich do walki. Każdej jednostce przydzielamy specjalne uzbrojenie o ogromnej sile rażenia. Niestety amunicja do niego szybko się kończy, więc używamy jej oszczędnie.



2 Oprócz dodatkowych broni dysponujemy również specjalistycznym sprzętem. Jednostki pancerne wyposażamy w dodatkowe systemy, na przykład naprawcze lub celownicze. Odpowiedni wybór nie jest łatwy, a często zależą od niego losy bitwy.



3 Gdy chcemy użyć broni specjalnej, wciskamy [W] lub klikamy na jej ikonę, a kursor zmienia się w celownik. Pamiętajmy, że jeśli na linii strzału znajdują się przeszkody, zmarnujemy amunicję. Wybieramy też odpowiedni rodzaj pocisków.



4 Piechota uzbrojona w ręczne moździerze doskonale radzi sobie z jednostkami, które ukrywają się za wzniesieniami



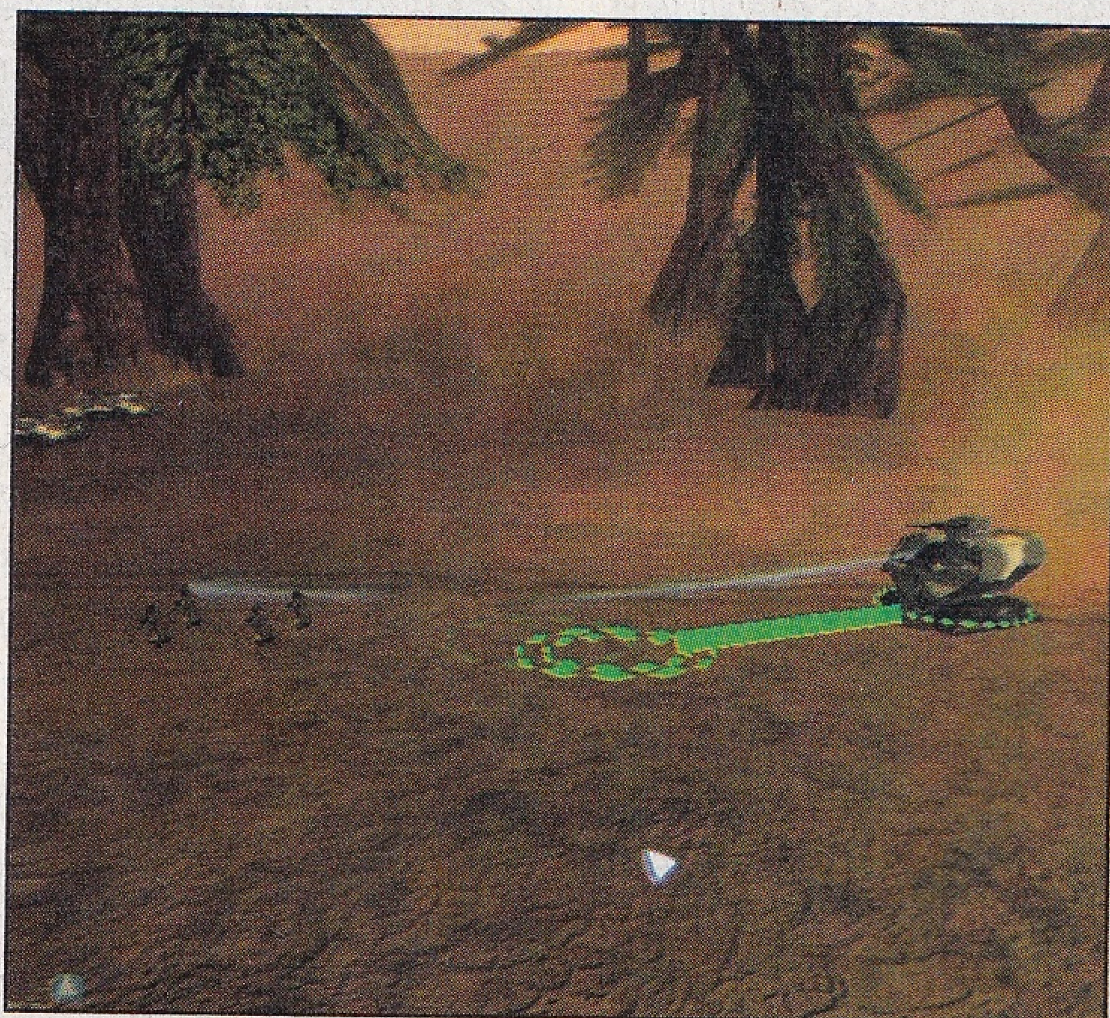
5 Gdy nasze jednostki są poważnie uszkodzone, korzystamy z systemów naprawczych. Działają one szybko i nieraz ratują czołgi przed zniszczeniem.



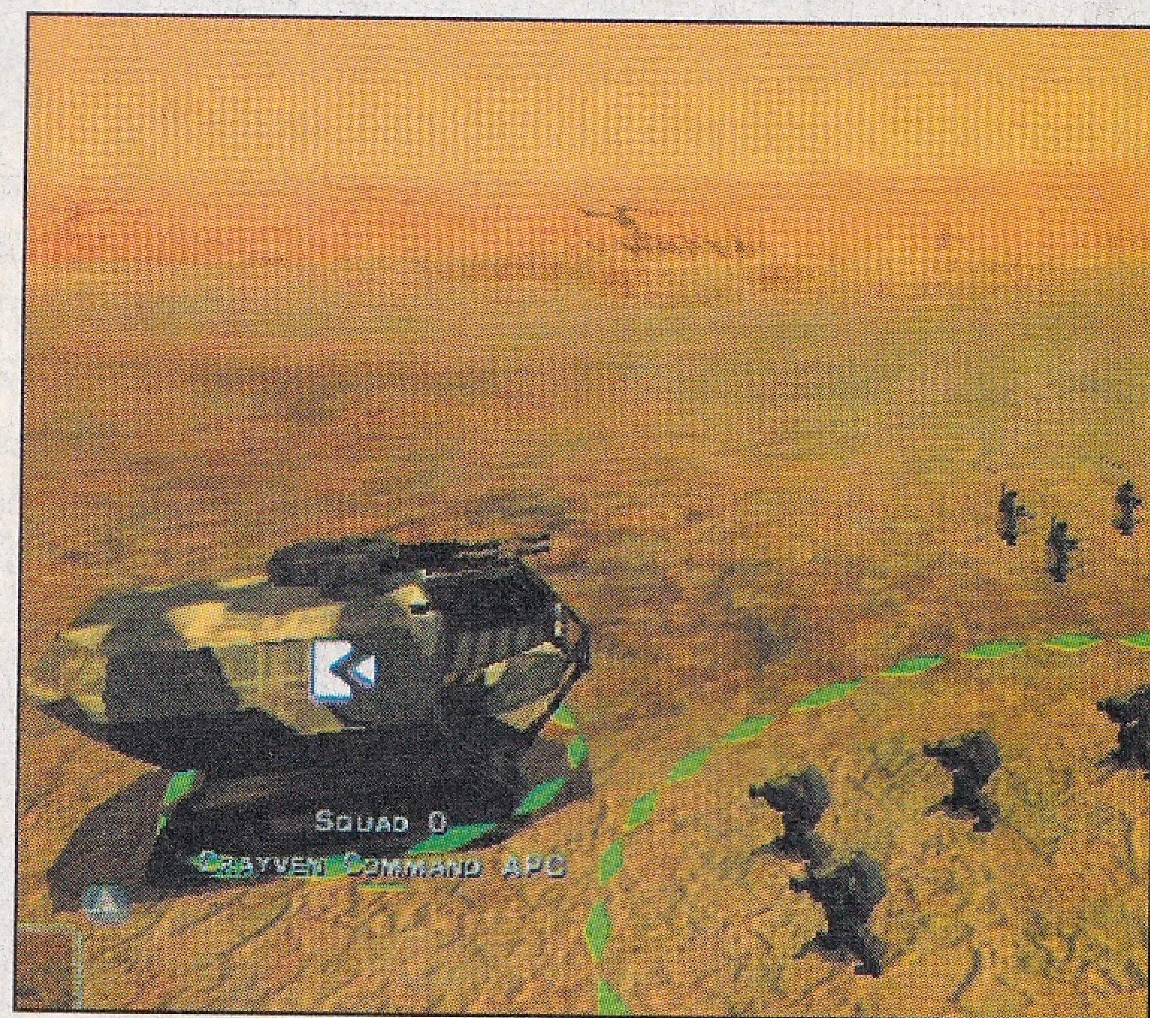
6 Oto efekt użycia broni specjalnej w pełnej krasie. Za jej pomocą nawet słabe jednostki zwiadu mogą jednym strzałem zlikwidować potężnego wroga!

Podstawy taktyki

1 APC (Armored Personnel Carrier, po polsku: bojowy wóz piechoty) reperuje i leczy nasze jednostki! Wystarczy podjechać nim do oddziału, który poniósł straty. To bardzo ważne! Utrata żołnierza nie ma wielkiego znaczenia, ale zniszczenie jednego czołgu może oznaczać zmniejszenie siły ognia oddziału nawet o połowę (w zależności od rodzaju pojazdu).



2 Gdy przemieszczamy nasze siły na większą odległość, warto wykorzystać APC, który może transportować piechotę. Wybieramy jednostkę, klikamy na transporter, a załadunek odbywa się automatycznie. Aby żołnierze wyszli z transportera, klikamy na ikonę jednostki, która jest transportowana, a następnie na ziemię obok APC.

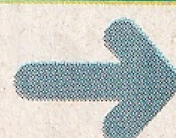




3 Najważniejsza zasada w Ground Control brzmi: nigdy nie umieszczamy jednostek na linii ognia innych własnych oddziałów. Niestety takie sytuacje zdarzają się często. Na początku niełatwo opanować chaos, ale w końcu nauczymy się poprawnie dowodzić jednostkami wojskowymi.



4 Czołgi mają grubszy pancerz z przodu niż z tyłu. Skuteczną taktyką wobec jednostek pancernych są więc manewry oskrzydlające. Nawet słaby oddział piechoty jest w stanie zadać ciężkie straty wojskom pancernym przeciwnika, jeśli zaatakuje je od tyłu lub z boku.



www.nintendo.com

www.stworki.com.pl

POKÉMON

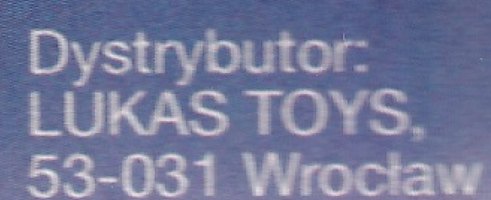
Gotta catch 'em all!™

SERIAL TELEWIZYJNY W TV POLSAT!

Pokemony teraz na twoim Game Boy´u .
Złap i trenuj je, zbieraj i wymieniaj się 150 potworkami
Pokemona, zostań trenerem wszechczasów Pokemonów.

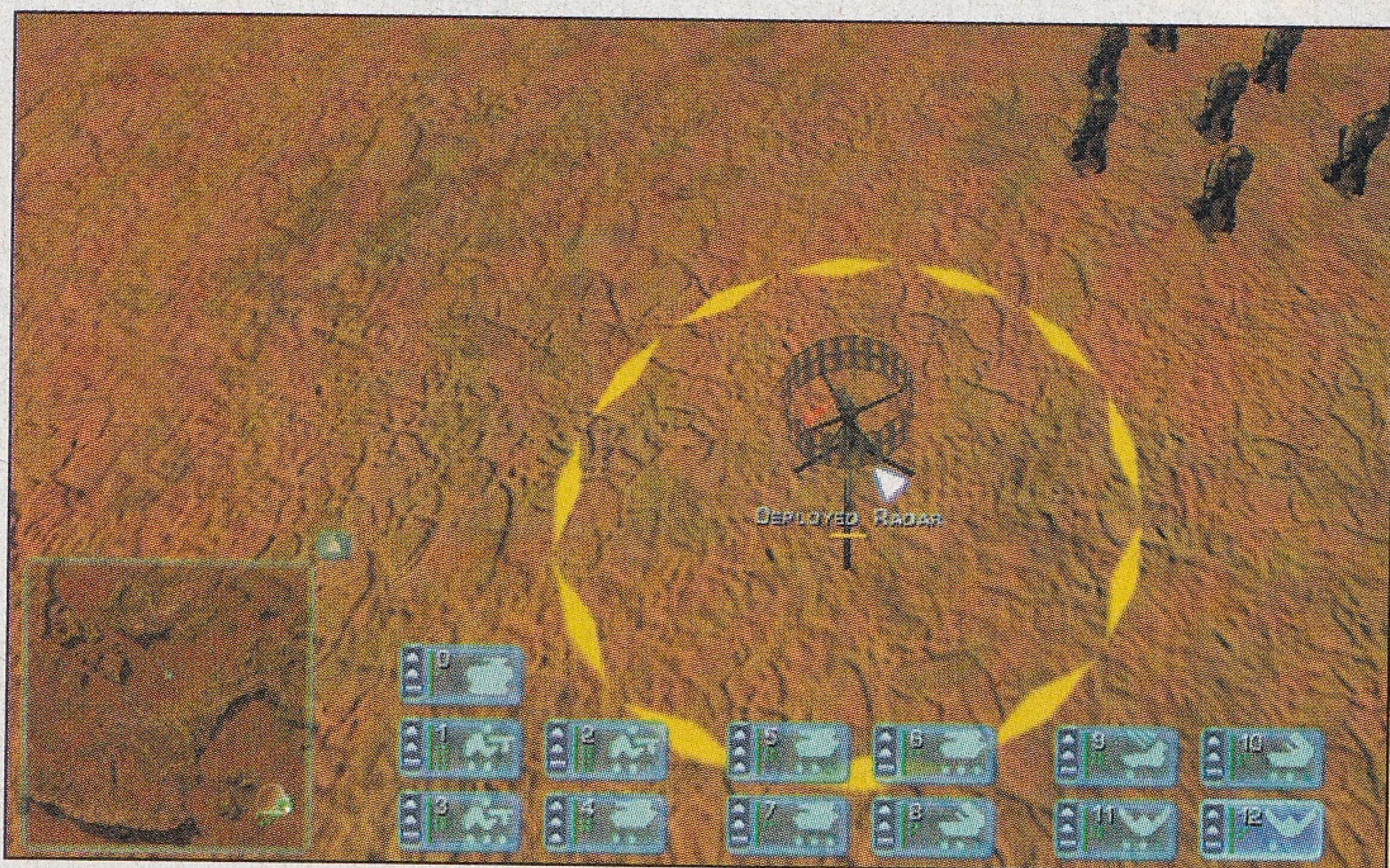
GAME BOY COLOR

Nintendo®

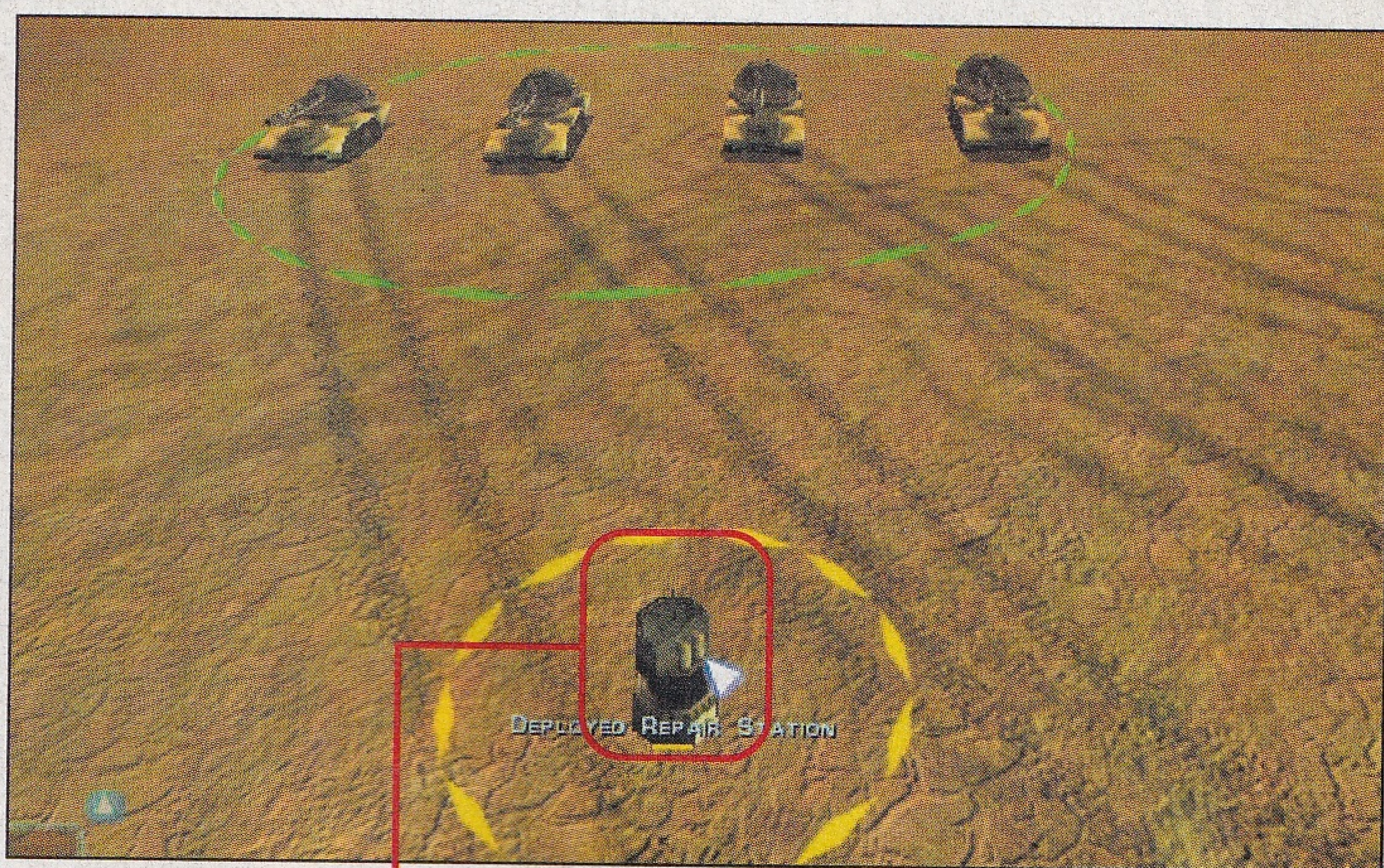


Ground Control

Podręcznik taktyki



1 W Ground Control dużą rolę odgrywa rozpoznanie. Dlatego przenośny radar nadzwyczaj ułatwia nam grę. Montują go oddziały piechoty. Dzięki niemu dostrzegamy na mapie jednostki przeciwnika, mimo że nie są one widziane przez żadnego z naszych żołnierzy.



2 Stacja naprawcza ● może być przewożona przez pojazd średniej wielkości. Działa ona tak samo jak APC, ale po zainstalowaniu nie można jej przenieść. Przydaje się, gdy celem misji jest obrona jakiegoś ważnego obiektu wojskowego lub cywilnego – APC nie może przecież znajdować się wszędzie.

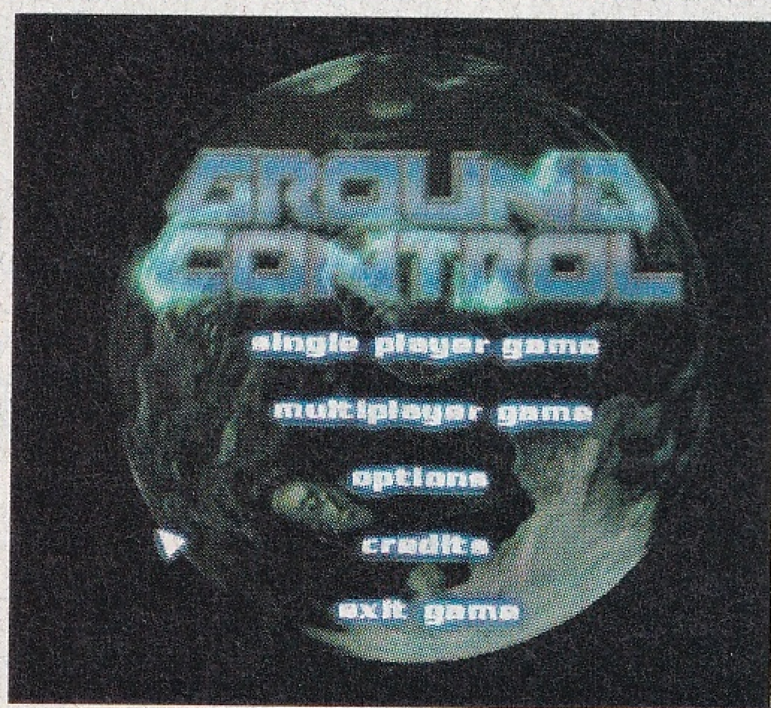


3 Zanim przystąpimy do walki, starannie rozstawiamy nasze oddziały. Ciężkie czołgi kierujemy do centrum szyku ●. Za nimi stawiamy wyrzutnie rakiet ●. Prowadzą one ogień na średni dystans. Na skrzydła wysuwamy średnie i lekkie czołgi ●, których używamy do wykonywania manewrów oskrzydlających.

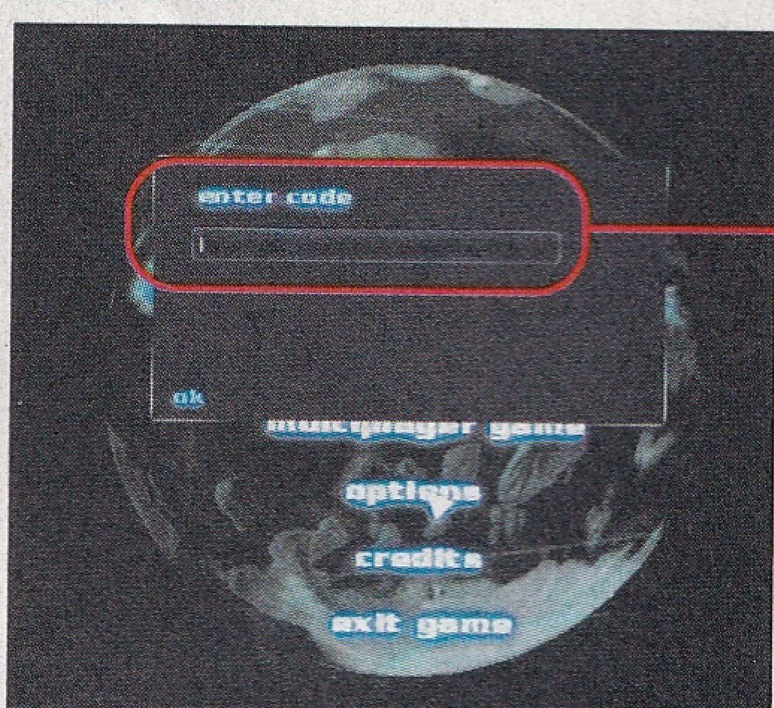


4 Pisaliśmy o tym, ale przypomnijmy jeszcze raz – najważniejszy jest zwiad i rozpoznanie! Bez szybkich oddziałów zwiadowczych o dużym zasięgu widzenia poniesiemy ciężkie straty. Jednostki naziemne umieszczamy na wzniesieniach. Samoloty powinny uważać na artylerię przeciwlotniczą.

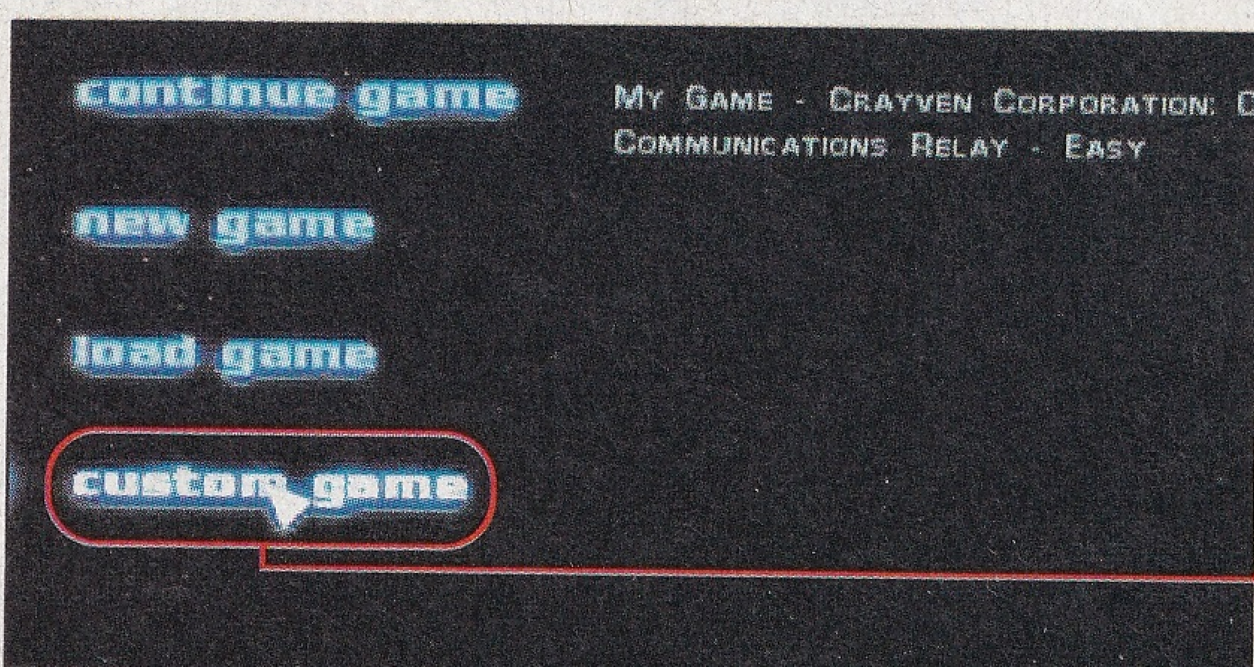
Tajne kody – podręcznik oszusta



1 Gdy bezskutecznie próbujemy przejść trudną misję, spróbujmy oszustwa. Aby uruchomić tajne kody, w menu głównym gry wciskamy jednocześnie klawisze [S], [V] i [M].



2 Pojawia się okienko z napisem: Enter code ● (po polsku: wprowadź kod). Wpisujemy kody z tabelki obok, rozdzielając wyrazy spacjami. Kod zatwierdzamy, naciskając Enter.



3 Aby zagrać w dowolną misję, wybieramy opcję gry dla samotnego gracza, a następnie klikamy na custom game ●. Pojawia się spis scenariuszy.

kod	działanie
god	nasze jednostki stają się nieśmiertelne
notgod	znika efekt poprzedniego kodu
flashlight	kursor zamienia się w latarkę znaną z trójwymiarowej strzelaniny Half-Life
gimme Maps	otrzymujemy dostęp do wszystkich misji
console	klawiszem [~] włączamy konsolę. W niej wpisujemy kody, nie wchodząc do menu głównego
the new generation of rts-games	otrzymujemy tajną misję polegającą na wykonaniu sabotażu we wrogiej bazie
from massive with love	hipisi górą – spójrzcie tylko na obrazek poniżej



Oddział ekshibicjonistów rusza do boju. Za nimi pojazdy organizacji Flower Power. I pomyśleć, że w dalszym ciągu są to weterani żądni krwi przeciwnika!



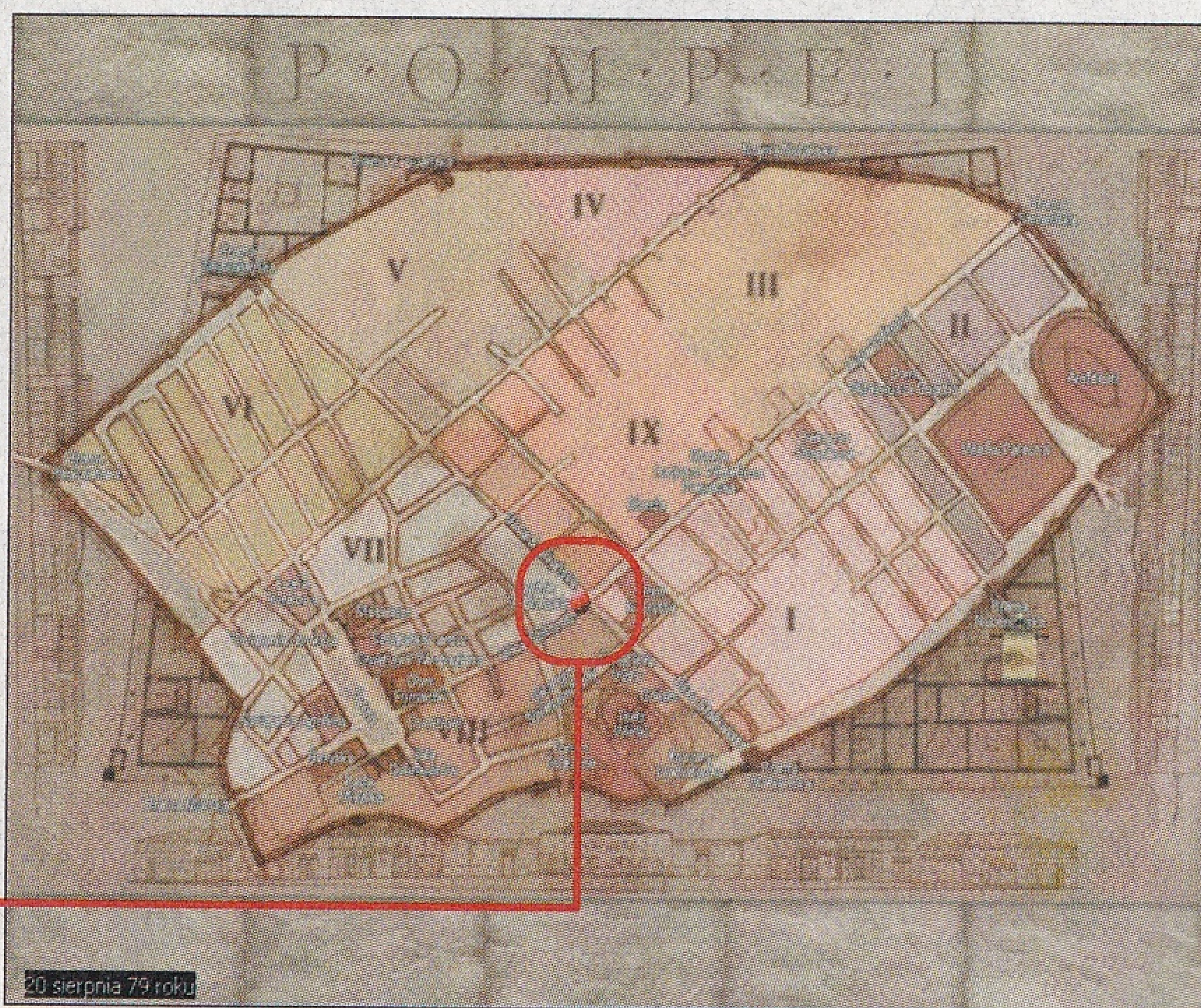
Gra przygodowa na PC | Za cztery dni Pompeje zasypią tony lawy i popiołu wulkanicznego. Ze ściągawką **GIER** zdążymy zdobyć miłość Sofii i uratować dziewczynę! Test gry w numerze 7-8/2000 na stronie 28

NAJWAŻNIEJSZE INFORMACJE

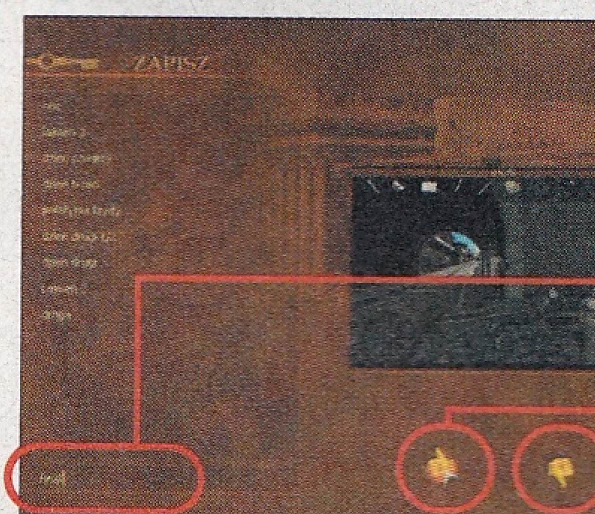
Podstawy

Geolog i odkrywca Adrian Blake przenosi się w czasie do Pompejów. Musi przekonać piękną Sofię, by wyjechała z nim z miasta, zanim zniszczy je wybuch Wezuwiusza. Zadanie nie jest łatwe, gdyż na jego wykonanie są cztery dni, zaś mieszkańcy nie przeczuwają, że nadciąga kataklizm.

W poruszaniu się po mieście pomaga mapa, do której przechodzimy, wciskając klawisz Spacja. Migająca czerwona kropka oznacza naszą pozycję. Klikając na mapę, oglądamy ją w zbliżeniu.



Zapisujemy i wczytujemy grę



Pamiętajmy, by systematycznie zapisywać stan gry. Adrianowi wciąż grozi niebezpieczeństwo i nawet drobna pomyłka może oznaczać koniec zabawy. Aby zapisać grę, klikamy prawym przyciskiem myszy, otwierając ekran ekwipunku. Potem klikamy na przycisk MENU, a następnie na ZAPISZ. W okienku u dołu ekranu z lewej strony wpisujemy nazwę gry i klikamy na podniesiony kciuk. Obrazek pokazuje miejsce, w którym dokonujemy zapisu. Jeżeli nie chcemy zapisać gry, klikamy na kciuk skierowany w dół.

Podobnie wczytujemy zapisany stan gry. Klikamy na przycisk WCZYTAJ w głównym menu gry, wybieramy interesującą nas pozycję i potwierdzamy wybór kliknięciem na podniesiony kciuk.

Sterowanie myszą

W menu głównym klikamy na GRAJ, by zacząć nową grę lub kontynuować ją po przerwie. Jeżeli chcemy wcześniej dobrze poznać Pompeje, klikamy na TRYB ZWIEDZANIA. W menu USTAWIENIA wybieramy siłę głosu i dźwięku, jakość efektów trójwymiarowych oraz włączamy i wyłączamy napisy. Wybór zatwierdzamy, klikając na podniesiony kciuk. ENCYKLOPEDIA to zbiór informacji na temat Pompejów i ich mieszkańców. W okienku STATUS dowiadujemy się, jakie postępy w grze już poczyniliśmy.

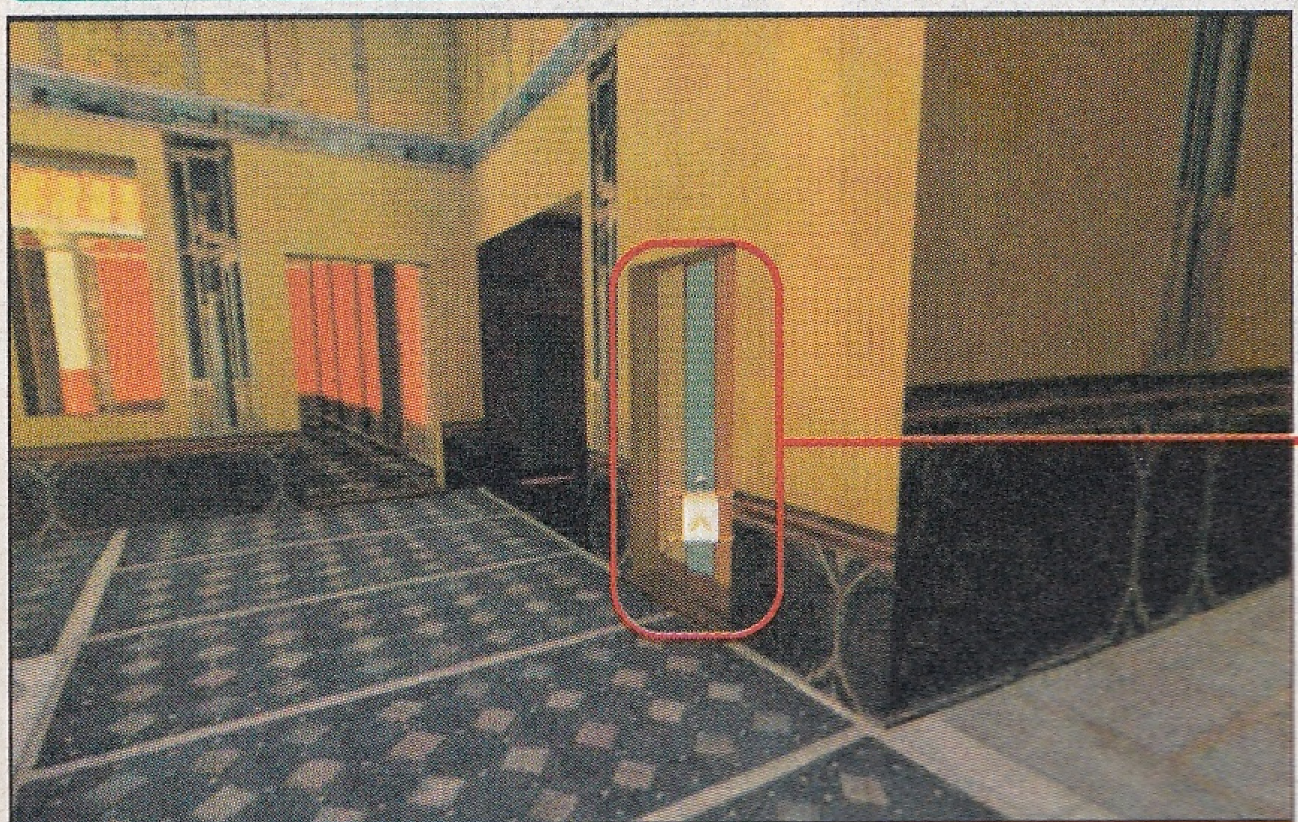
Orientację ułatwiają ikonki, w które zmienia się kursor:

- idziemy we wskazanym kierunku
- przyglądamy się przedmiotowi lub okolicy
- wyłączamy okno zbliżenia, w którym widzimy powiększony fragment otoczenia
- rozpoczynamy rozmowę lub używamy przedmiotu
- podnosimy wskazany przedmiot
- używamy przedmiotu z ekwipunku
- klikamy na amulet i otwieramy encyklopedię. Encyklopedia otwiera się w miejscu, w którym znajdują się informacje na temat budowli, obiektu lub przedmiotu, w pobliżu którego przebywa bohater gry

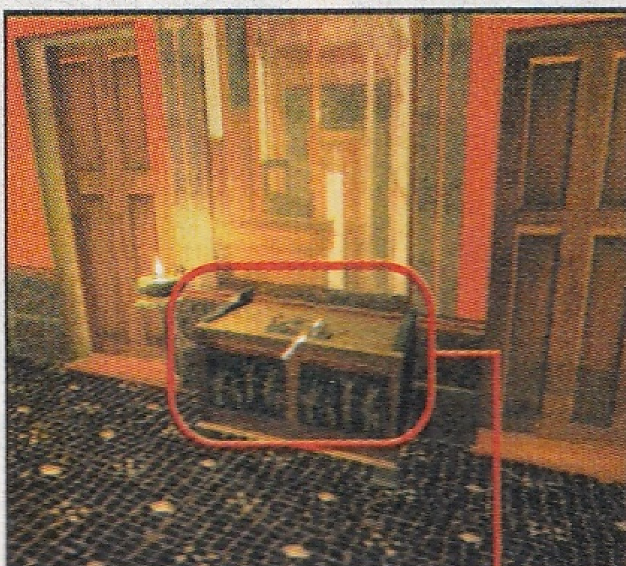
Rada GIER: Gdy rozmawiamy z postaciami, wybierajmy po kolei wszystkie możliwe tematy rozmowy. Jeśli tego nie uczynimy, możemy mieć kłopoty z przejściem dalej.



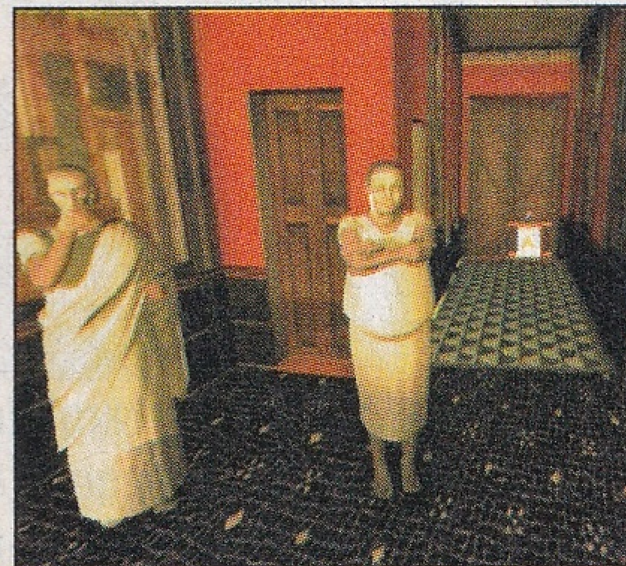
Dzień pierwszy



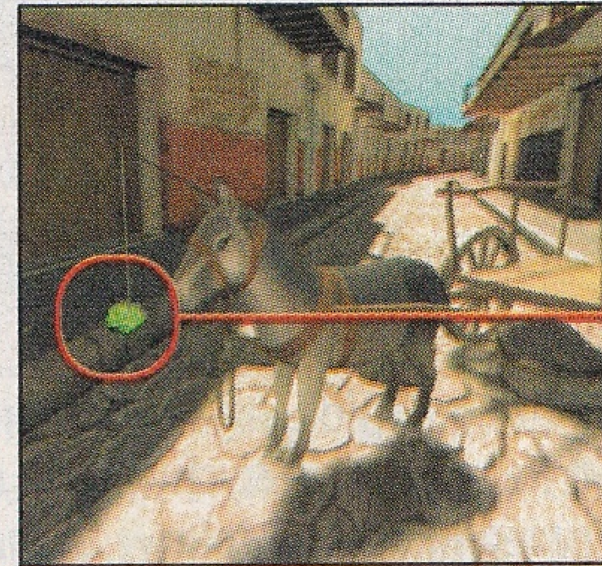
1 Idziemy przed siebie i skręcamy w prawo. Potem odwracamy się w lewo i przechodzimy przez drzwi pomalowane w pionowe pasy: szary, niebieski i brązowy. Za drzwiami obok skrzyni znajdujemy klucz.



2 Otwieramy skrzynię i wyciągamy amulet, kontrakt oraz linę. Rozmawiamy ze stojącymi na wprost. Wypytujemy ich o wszystko. Gdy w trakcie rozmowy przychodzi Popidiusz, gawędzimy z nim i poruszamy wszystkie tematy.



3 Wychodzimy przez drzwi znajdujące się za plecami mężczyzn. Skręcamy w prawo i idziemy przed siebie. Odwracamy się w kierunku dwóch kłócących się przechodniów. Rozmawiamy z tym, który znajduje się po lewej.



4 Na lewo od nas stoi wóz. Wyciągamy z niego sałatę, a z ręki jednego z mężczyzn – kij. Odwracamy się w prawo do muła. Przyczepiamy mu kij do głowy. Wiążemy do niego linę i przywiązujemy do niej sałatę.



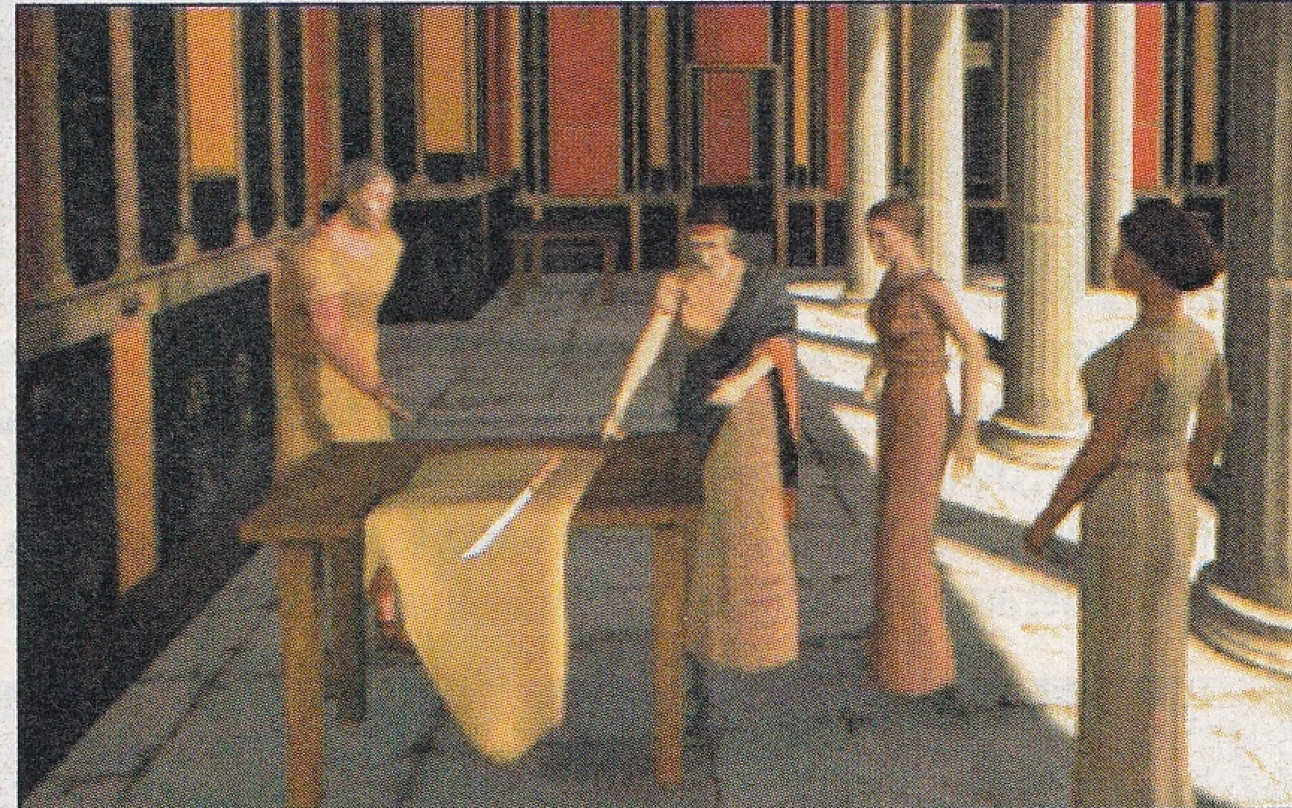
5 Wciskając spację, włączamy mapę i szukamy forum. Idziemy ulicą Obfitości. Po wejściu na forum kierujemy się w lewo i rozmawiamy z kupcem. Potem próbujemy otworzyć znajdujące się za nim drzwi. Następnie rozmawiamy ze służącym.



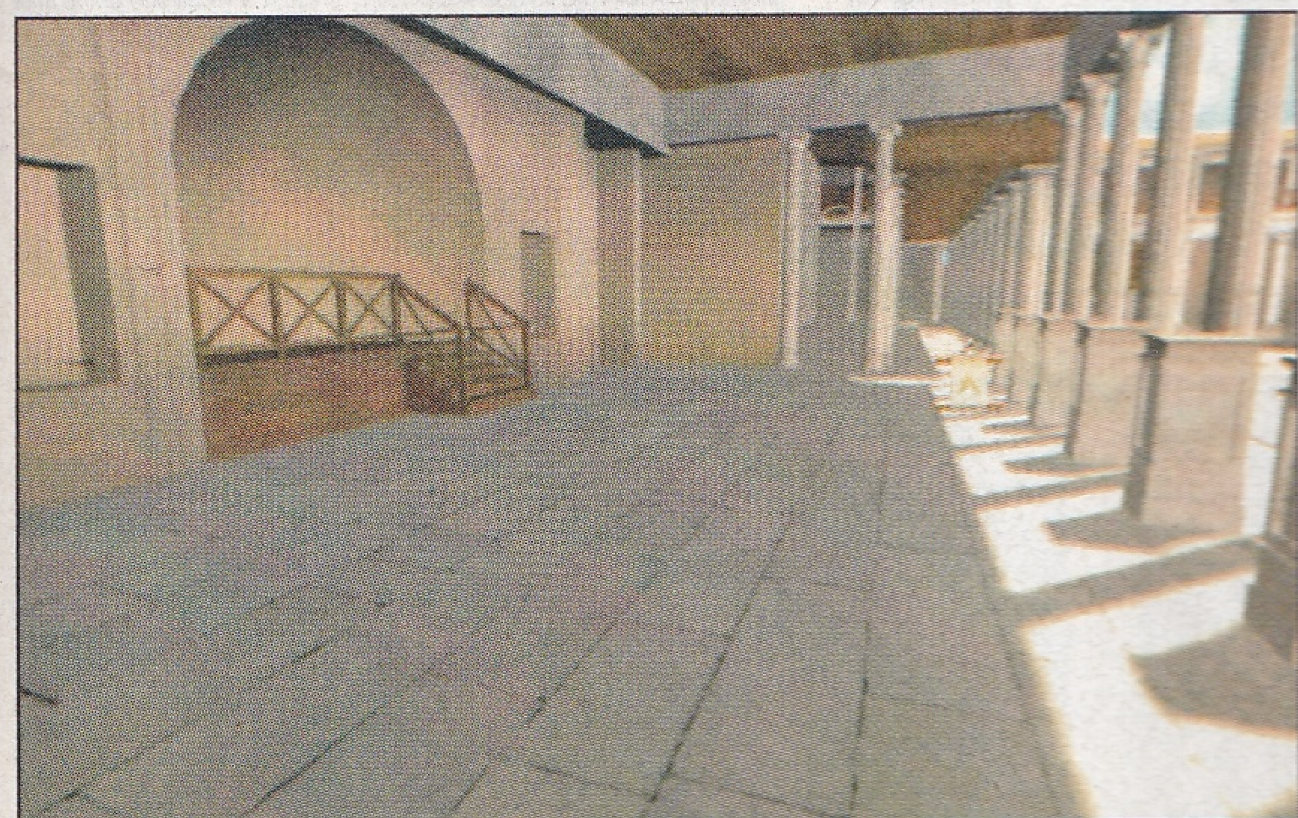
6 Idziemy w stronę ulicy Obfitości. Przy wyjściu z forum spotykamy Popidiusza i rozmawiamy z nim. Umawiamy się na pierwszą po południu. Skręcamy w lewo, idziemy wzdłuż ściany forum i znów spotykamy kupca, z którym rozmawialiśmy wcześniej.



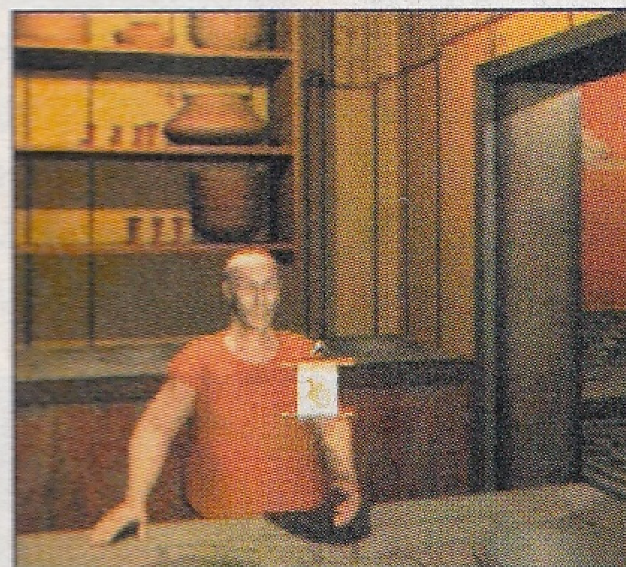
7 Rozmawiamy z kupcem i dajemy mu kontrakt. Przechodzimy przez zdobione czerwono-białe drzwi za plecami rozmówcy. Zagadujemy sprzedawcę materiałów i dwie kobiety: tę, która dotyka tkaniny oraz młodą dziewczynę w różowej sukni.



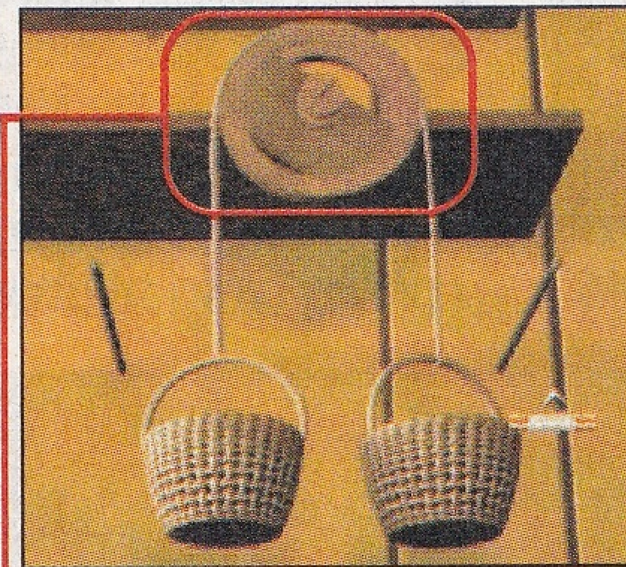
8 Sprzedawca jest oszustem! Demaskujemy go, klikając nożem na tkaninę. Potem wypytujemy Eumachię o Sofię. Wychodzimy na forum. Gdy słyszymy syknięcie, zatrzymujemy się i wysłuchujemy młodzieńca, który poleca nam udać się do tawerny na głównej ulicy miasta.



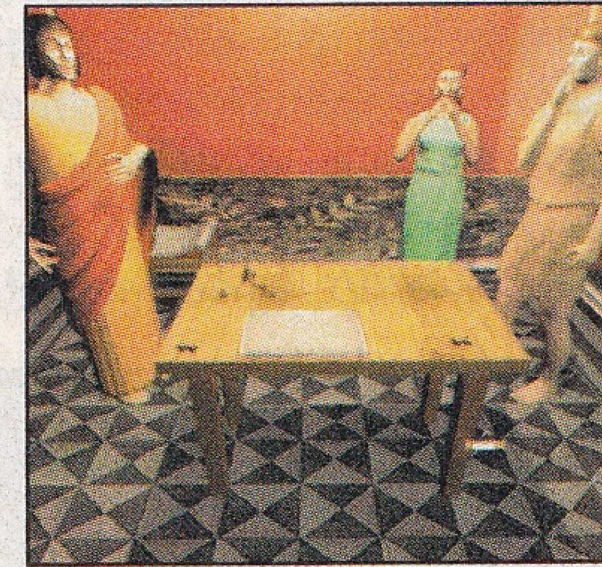
9 Wracamy na ulicę Obfitości. Sześć kroków przed nami znajduje się tawerna Lucjusza Wetetiusza Placidusa. Z prawej strony są drzwi – wchodzimy do środka.



10 Rozmawiamy z właścicielem oberży. Wyciągamy koło z wózka opartego o ścianę i umieszczamy je z prawej strony dolnej półki. Ściągamy kosze i przenosimy je do naszego ekwipunku.



11 Zawieszamy linę na kole i do jej końcówek przywiązujemy oba kosze. Ponownie zagadujemy właściciela. Potem wchodzimy w głąb tawerny i rozmawiamy ze znajomym kupcem.



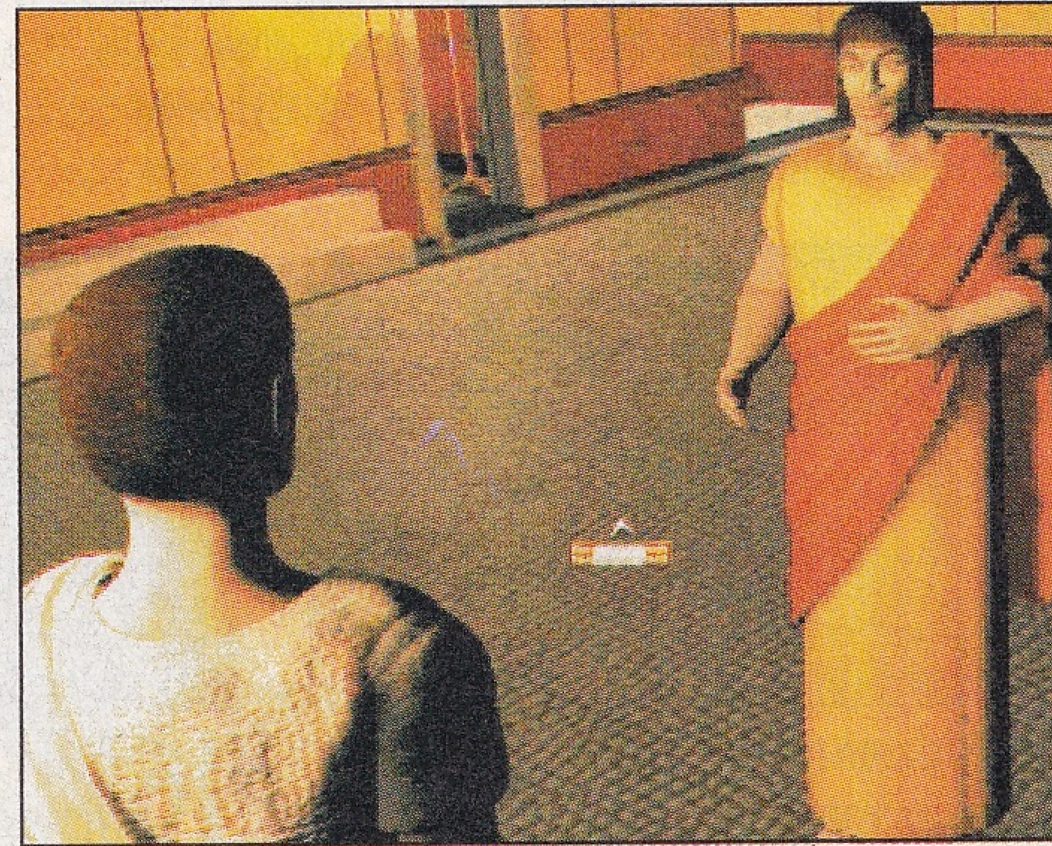
12 Wracamy do głównego pomieszczenia i ściągamy wagę z półki. Stawiamy ją na stole i kładziemy na nią kostki. Okazuje się, że nasz przyjaciel został oszukany! Przystępujemy do gry.



13 Wygrywamy w kości. Rozmawiamy z malarzem i stojącą za stołem kurtyzaną. Wychodzimy z tawerny, skręcamy w lewo i wracamy na forum (jest na końcu ulicy).



14 Na forum skręcamy w prawo, idziemy w kierunku wysokiego budynku z kolumnadą. Omijamy go z prawej strony. Potem odwracamy się w lewo i szukamy drzwi do łaźni.

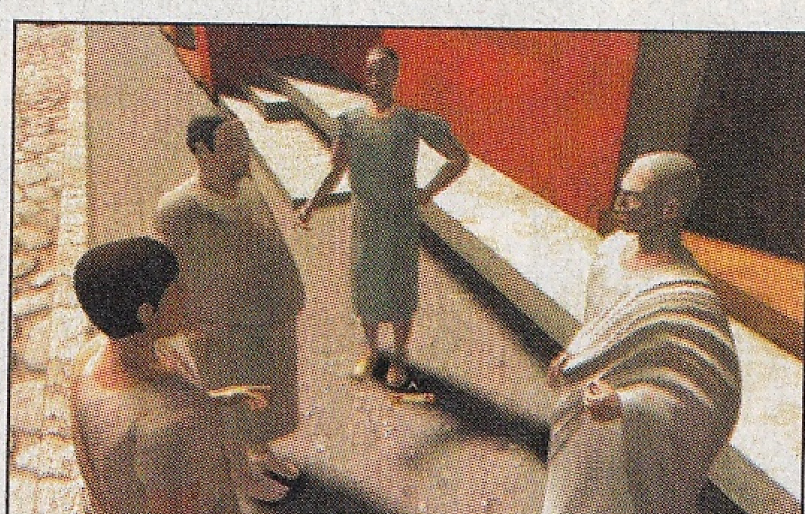


15 Spotykamy się z kupcem. Po rozmowie kierujemy się najpierw prosto, potem skręcamy w lewo. Spotykamy Popidiusza, dajemy mu naszyjnik i zapowiadamy wizytę malarza. Zapada noc.

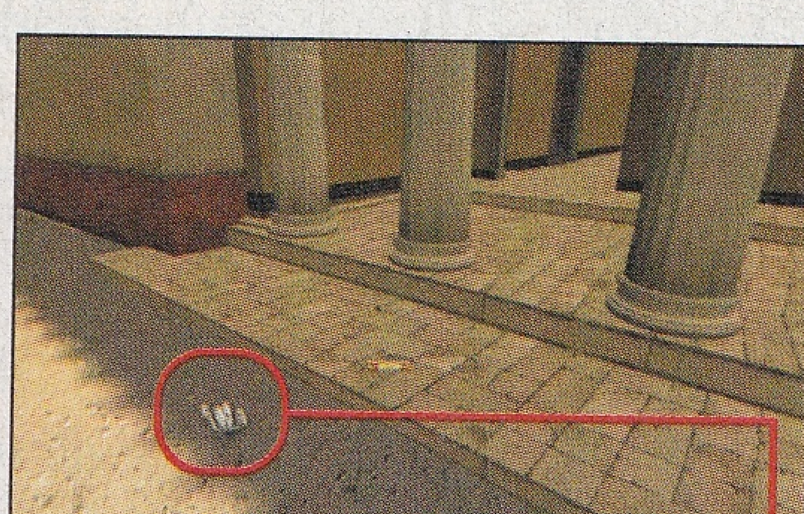
Dzień drugi



1 Rano Popidiusz jakoś nie ma chęci na rozmowę. Wychodzimy na ulicę (przechodząc najpierw przez drzwi w paski). Tam spotykamy szalonego Fruktusa, który rozkazuje nam iść do świątyni Izydy.



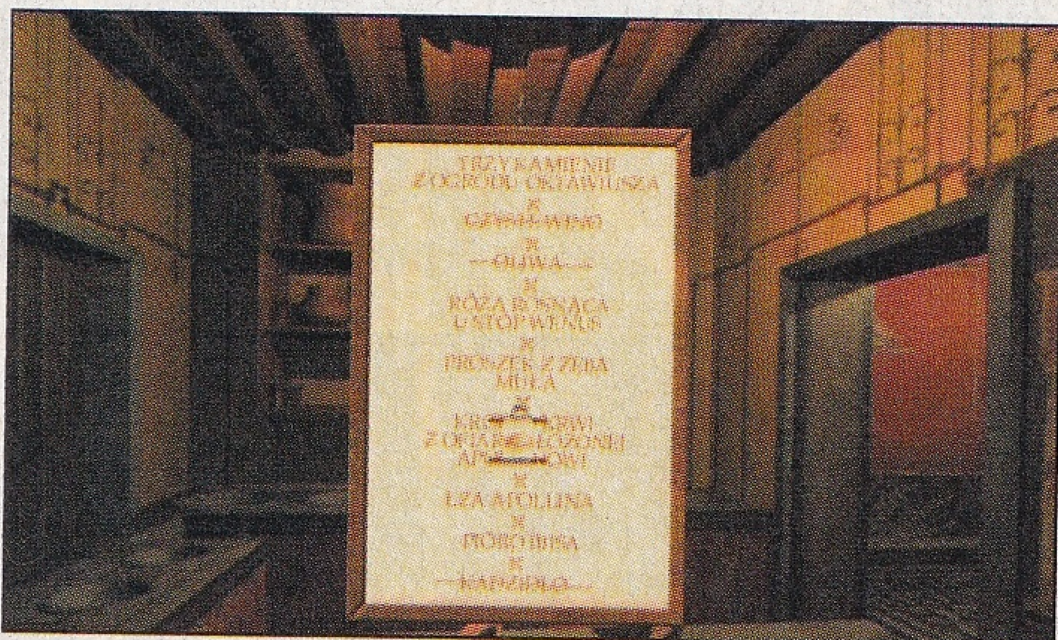
2 Mając za plecami drzwi domu Popidiusza, skręcamy w lewo, potem idziemy do przodu i w prawo. Mężczyźnie szukającemu Fruktusa mówimy, że wiemy, gdzie pobiegł szaleniec. Idziemy w stronę kolumnady.



3 Podnosimy z ziemi bransoletę ●, następnie rozmawiamy ze starą wiedźmą Lokustą. Informuje nas ona, że, aby odzyskać Sofię, powinniśmy zdobyć dziewięć składników tajemnego napoju miłości!



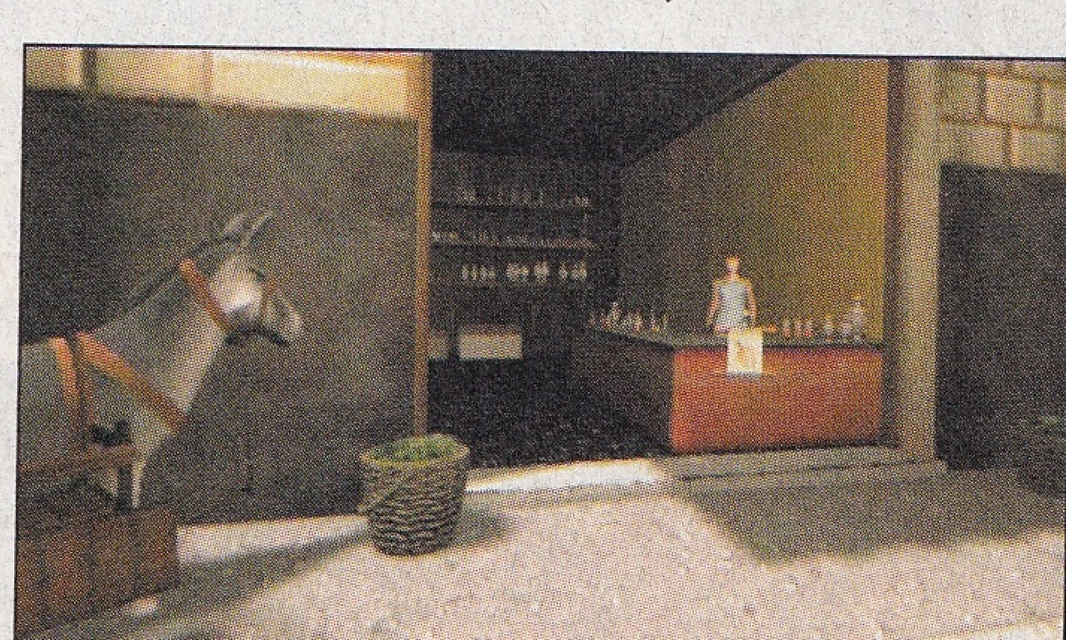
4 Odwracamy się i idziemy do skrzyżowania w kształcie litery T. Drzwi z prawej prowadzą do świątyni – wchodzimy do środka. Rozmawiamy z kapłanem i dajemy mu świętą wodę. Nie idziemy za nim!



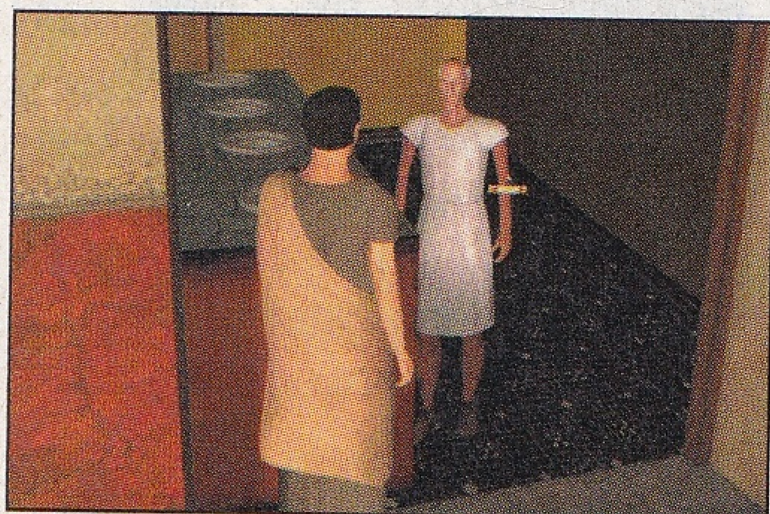
5 Wracamy na ulicę Przy Świątyni i idziemy do tawerny (obieramy następujący kierunek: prawo, prosto, lewo i dwa razy prosto, prawo, prosto, prosto, prosto). Prosimy Dionizusa o czyste wino, kadzidło i oliwę. Zabieramy je z półki na tylnej ścianie.



6 Wychodzimy na ulicę, skręcamy w lewo, idziemy krok do przodu i z prawej strony widzimy krzak róży. Zrywamy kwiat i podnosimy pióro gołębia. Mamy już dwa składniki napoju miłości! Odwracamy się w lewo i idziemy trzy kroki dalej.



7 Zatrzymujemy się w miejscu, w którym widać muła i mały sklepik z prawej strony ulicy. Rozmawiamy ze sprzedawczynią i klikamy na zwierzę. Wypytujemy kobietę o wszystko. Podnosimy kosze. Zagadujemy mężczyznę stojącego za nami.



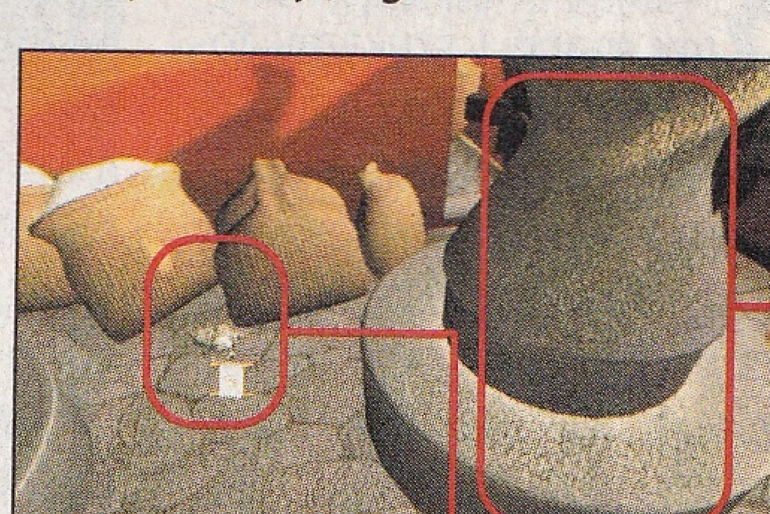
8 Wracamy do Askuli w sklepiku i znów rozmawiamy. Informacje przekazujemy właścicielowi muła. Następnie namawiamy mężczyznę w białej tunice, by namalował szyld.



9 Gotową reklamę wieszamy pod mułem, a kosze kładziemy na zwierzęciu. Prosimy Askulę o pachnidła dla Sofii. Nabieramy oliwy do buteleczki z prawej części środkowej szafki.



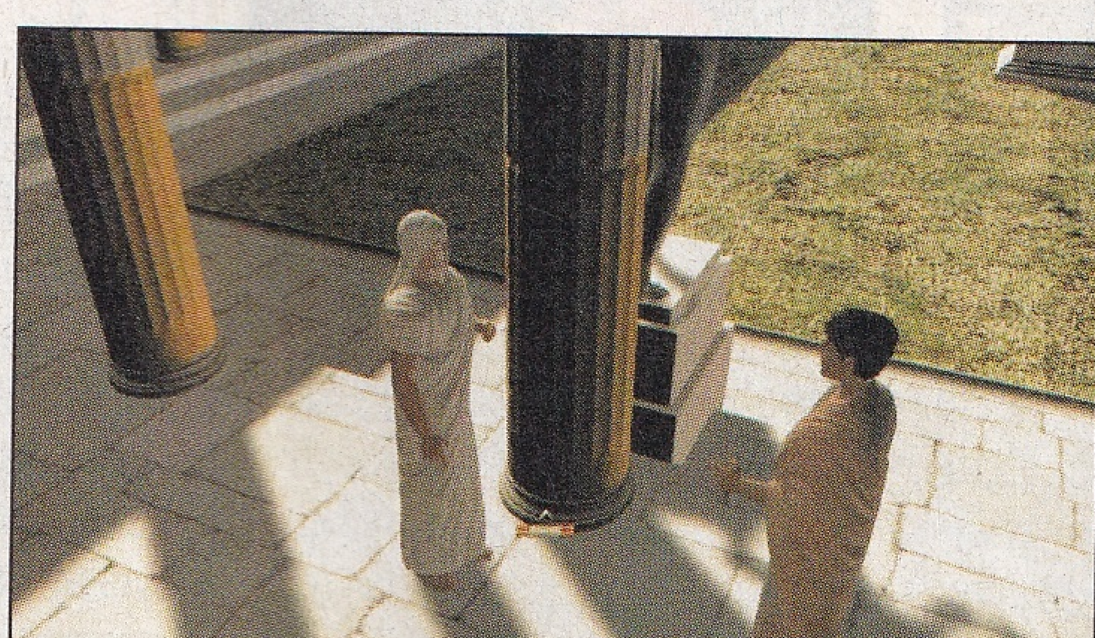
10 Skręcamy w prawo i idziemy ulicą Obfitości (pięć kroków naprzód). Wchodzimy do piekarni Soterikusa i kierujemy się w lewo, do miejsca, gdzie leżą worki z mąką.



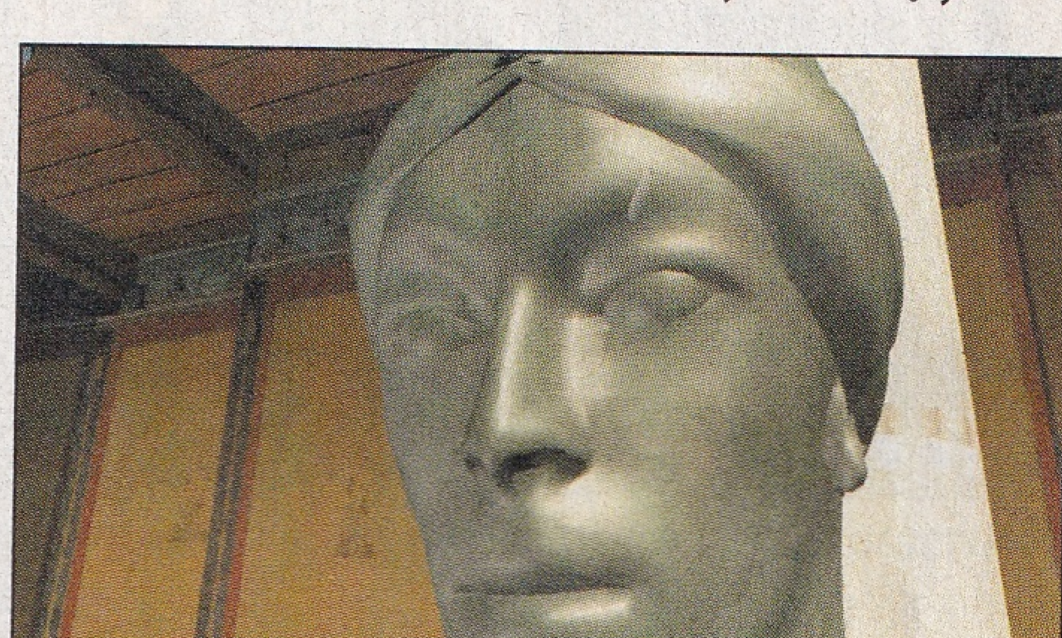
11 Zabieramy ząb ●. Wrzucamy go do młyna ● i mamy proszek z zęba muła. Wychodzimy na ulicę i idziemy w prawo, do domu Oktawiusza. Rozmawiamy ze służącym.



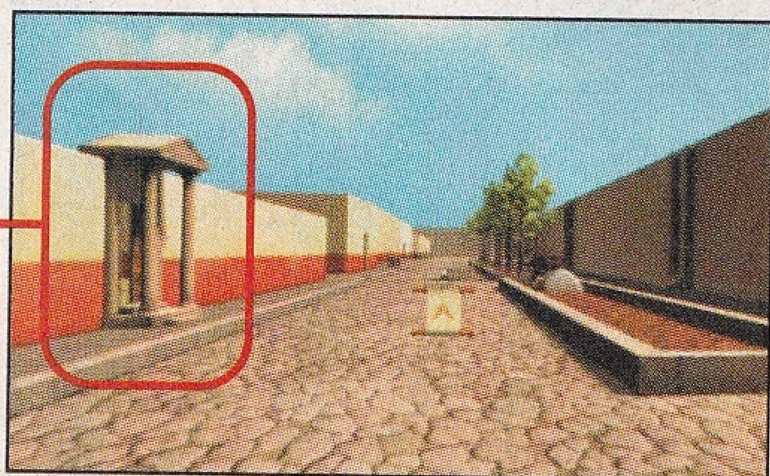
12 Wchodzimy na forum. Idziemy do przeciwległej ściany (skręcamy w prawo, dwa kroki do przodu, w lewo i przed siebie), aż spotykamy mężczyznę w zielonej tunice. Ignorujemy jego zakaz.



13 Wchodzimy do świątyni. W tyle korytarza widzimy sylwetkę miejscowego kapłana. Rozmawiamy z nim, mijamy go i skręcamy na rogu w prawo. Podchodzimy do ołtarza.



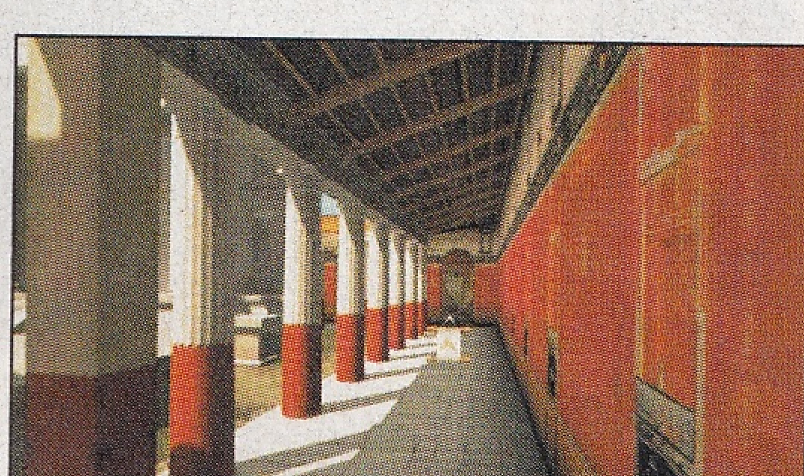
14 Wyjmujemy szklaną rurkę i nalewamy do niej wody. Stajemy obok posągu Apollina. Wylewamy wodę na jego oczy i szybko ją łapiemy, zanim spłynie na trawę.



15 Idziemy do domu Oktawiusza. Rozmawiamy ze sługą, okrążamy dom i podchodzimy do tylnego wejścia ●. Rozmawiamy z ogrodnikiem. Prosi, abyśmy go zastąpili, a wtedy wchodzimy do środka.



16 Podnosimy kamienie ● i udajemy się na ulicę Obfitości. Idziemy do wejścia prowadzącego do świątyni Izydy (na rogu ulicy Stabiańskiej i Przy Świątyni). Wewnątrz skręcamy w prawo i idziemy dwa kroki do przodu.

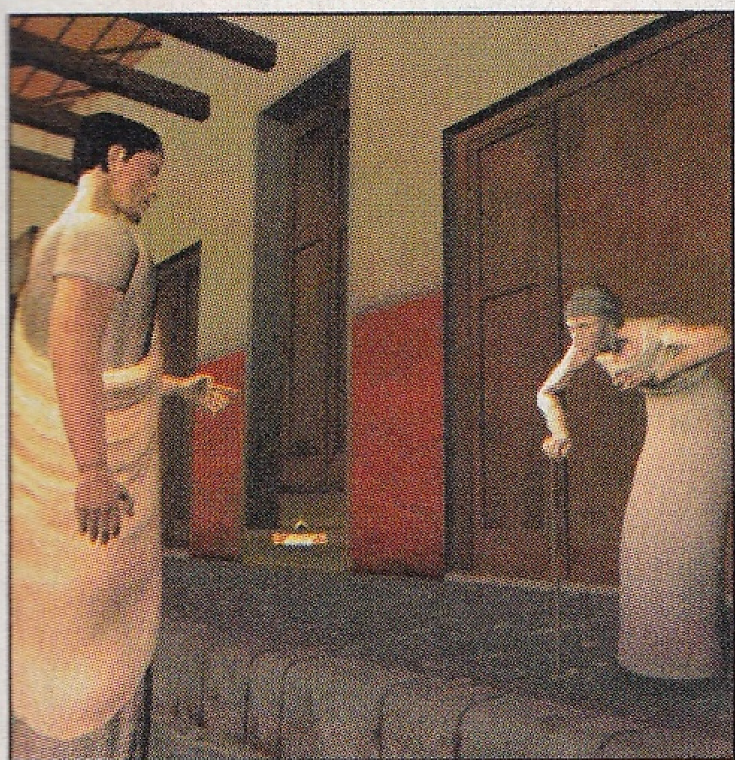


17 Tuż obok znajduje się zaciemnione pomieszczenie. Bierzemy pióro Ibisa, ale nie dotykamy wazy! Wychodzimy na zewnątrz i ponownie udajemy się do świątyni Apollina. Spoglądamy na ziemię obok ołtarza.



18 Do drugiej fiolki nabieramy odrobinę krwi – to kolejny składnik napoju. Wychodzimy ze świątyni, skręcamy w prawo i idziemy do dużych drzwi w południowej ścianie forum. Rozmawiamy ze służącym.

Dzień drugi



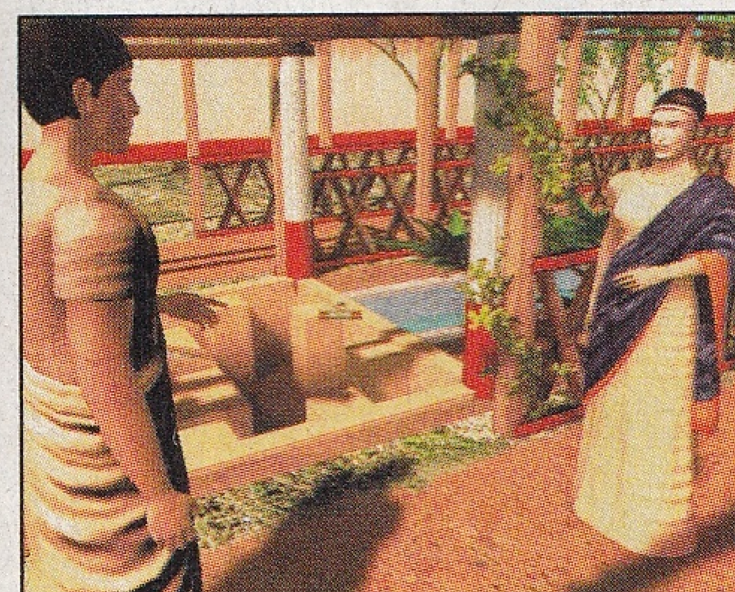
19 Idziemy przed tawernę na spotkanie z Lokustą. Oddajemy jej składniki i wchodzimy do środka. Gawędzimy z Dionizosem i kierujemy się do głównej sali. Zostajemy zaproszeni do gry w kości.



20 Pierwsza gra to tylko rozgrzewka. Przed drugą grą wyciągamy pieniądze i kładziemy je na stół. Przed każdym rzutem kośćmi dotykamy ich piórem gołębia. To gwarantuje nam zwycięstwo. Szybko ogrywamy przeciwnika!

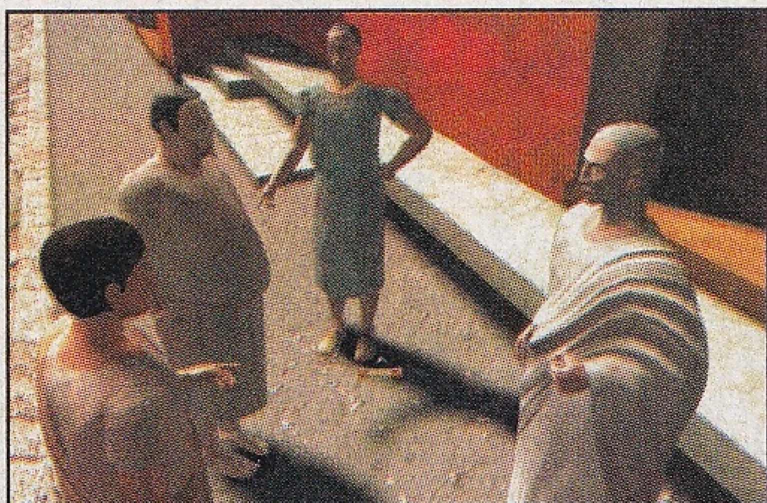


21 Idziemy do domu Oktawiusza. Rozmawiamy ze służącym. Przechodzimy przez mieszkanie do ogrodu. Zbliżamy się do Sofii. Dajemy jej daktyle i w rozmowie poruszamy wszystkie tematy.



22 Potem ofiarowujemy Sofii perfumy i mówimy o zbliżającym się nieuchronnie wybuchu Wezuwiusza. Następnie podchodzimy do Lawinii i oddajemy jej zagubioną bransoletę.

Dzień trzeci



1 Budzimy się w domu Popidiusza. Idziemy w kierunku rozmawiających osób i gawędzimy z gospodarzem. Wychodzimy na ulicę, potem w lewo i nie zatrzymujemy się!



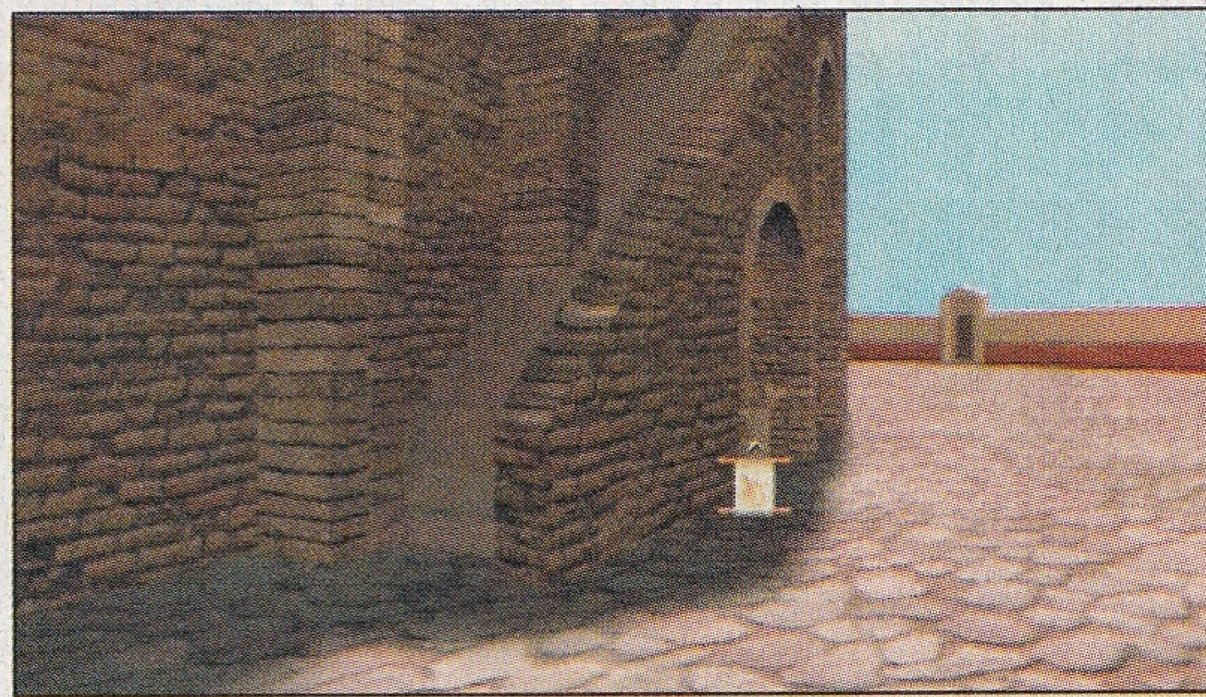
2 Rozmawiamy z Askulą i odwracamy się w prawo. Tłumaczymy Helwiuszowi, że to nie my namalowaliśmy napis na tablicy. Opowiadamy o tym Askuli, która staje w naszej obronie.



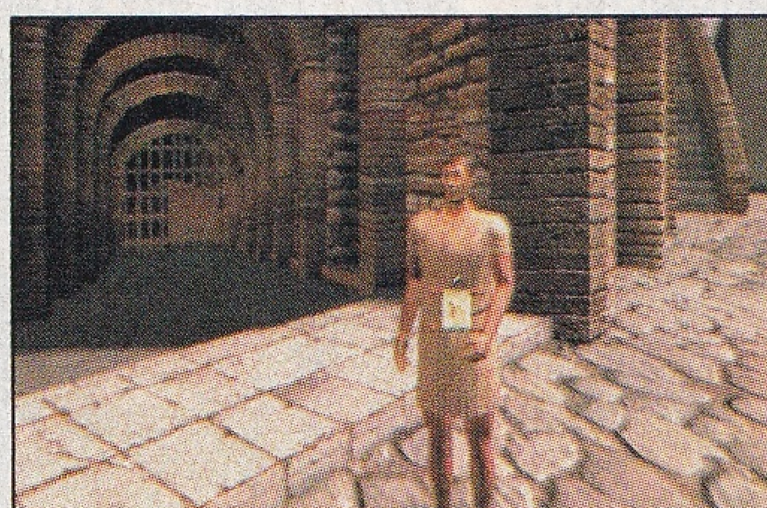
3 Odwracamy się, rozmawiamy z malarzem i właścicielem muła. Sytuacja jest niemiła. Na szczęście w ostatniej chwili zjawia się Marek i ratuje nas z opresji!



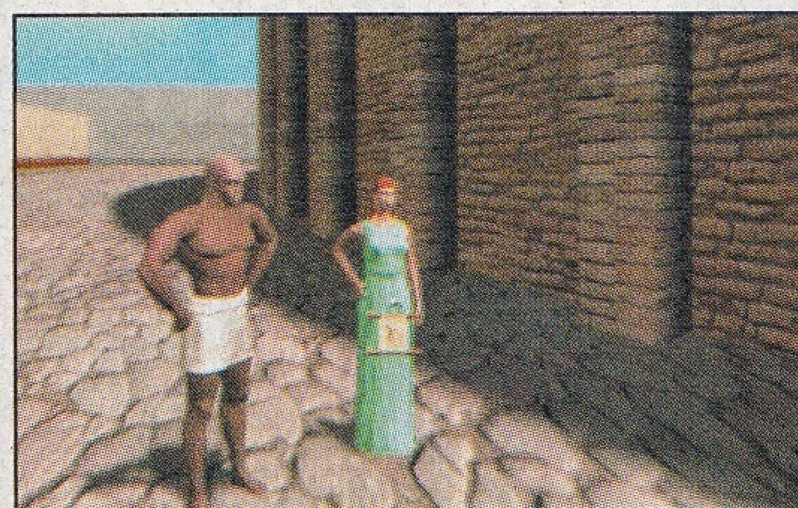
4 Na palestrze podnosimy oszczep leżący bliżej basenu, z prawej strony. Rzucamy go w stronę muru na lewo od Wezuwiusza, ale nie proponujemy rzucania Markowi. Mocujemy różę do oszczepu. Rzucamy go w stronę wulkanu, ponad ogrodzeniem.



5 Wychodzimy z palestry środkową bramą. Idziemy w lewo, wzdłuż amfiteatru aż do wejścia. Słyszymy, że ktoś nas woła. Odwracamy się i rozmawiamy z Lokustą. Mówi nam ona, że jej syn Fruktus został uwięziony! Musimy jak najszybciej go uwolnić.



6 Idziemy wzdłuż amfiteatru i spotykamy strażnika. Zaprzeczamy, że jesteśmy magikiem. Podchodzimy do krat. Nie zgadzamy się na propozycję przekonania strażnika.



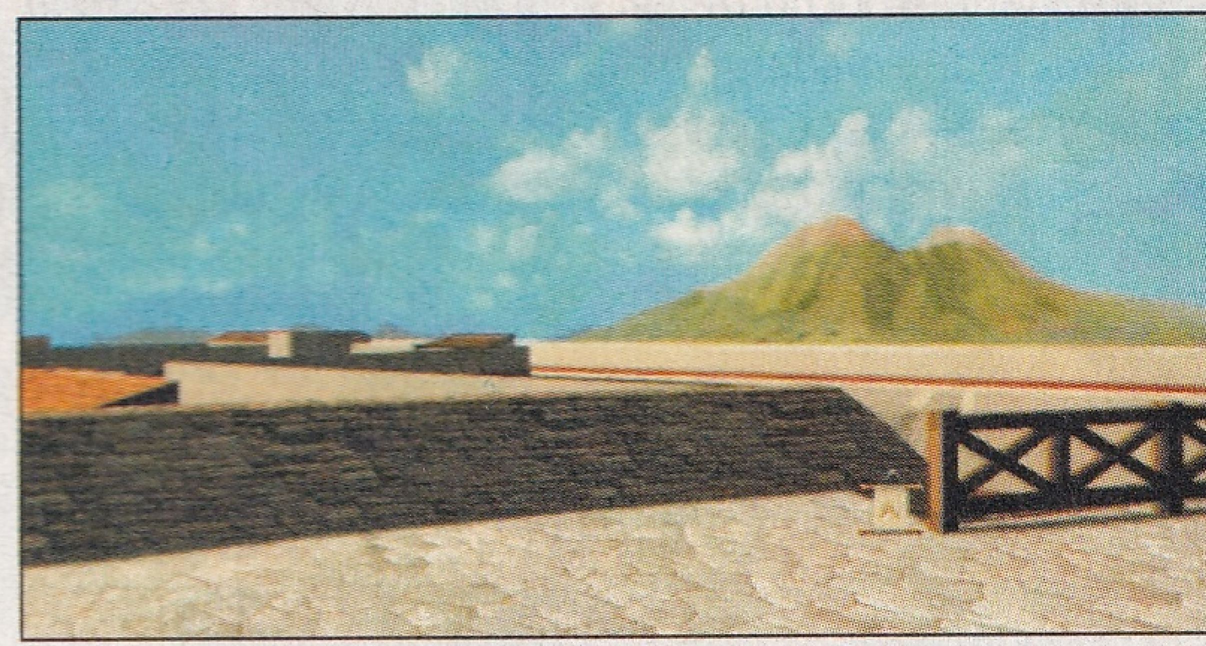
7 Mijamy strażnika i idziemy do miejsca, gdzie spotkaliśmy Lokustę. Natrafiamy na Pirama i Palmirę. Rozmawiamy z nią i namawiamy, aby odwróciła uwagę strażnika.



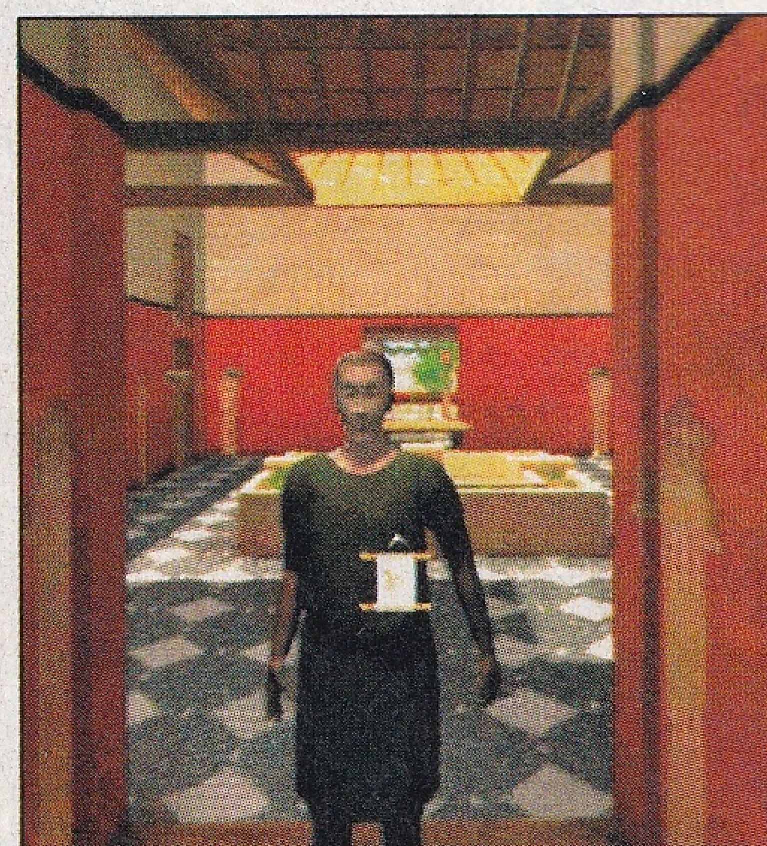
8 Namawiamy Pirama, aby pomógł nam uratować Fruktusa. Wchodzimy na górę, odwracamy się i idziemy przed siebie. Skręcamy w prawo i wchodzimy na arenę.



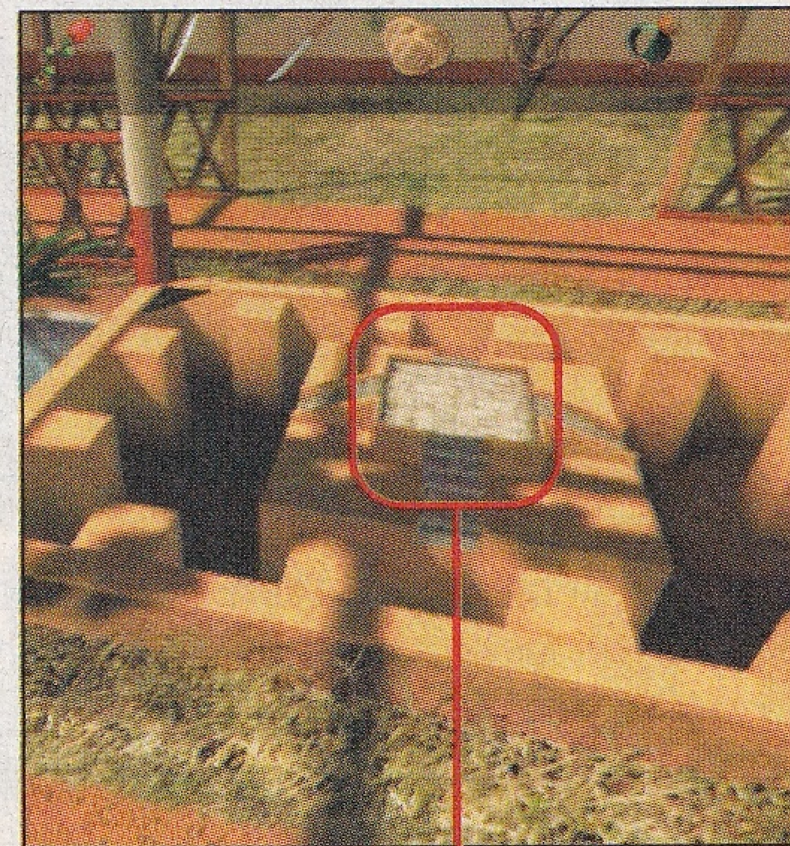
9 Przechodzimy na drugą stronę, klikamy na kraty i gdy kursor staje się kratą, klikamy na gladiatora. Podchodzimy do więźnia, ale nie rozmawiamy z nim, ani nie klikamy na kamień wystający ze ściany.



10 Przecinamy więzy nożem i przechodzimy przez arenę. Skręcamy w lewo, u góry – w prawo i schodzimy na dół schodami. Udało się! Teraz możemy odetchnąć i zagrać z Piramem w tawernie w grę tali.



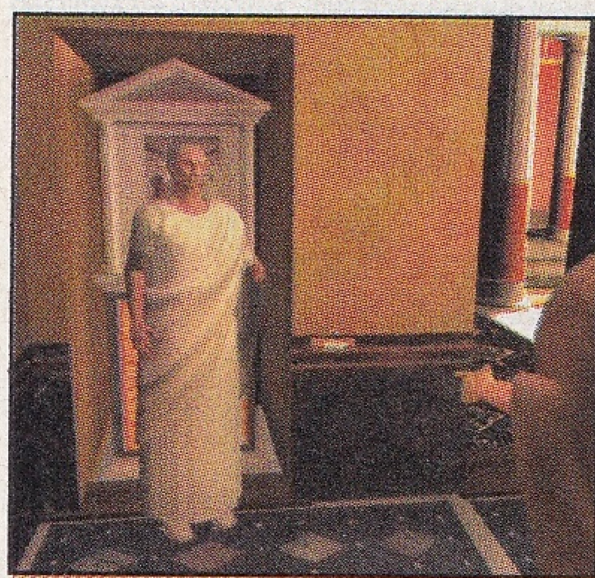
11 Wychodzimy na ulicę. Skręcamy w prawo i idziemy do domu Oktawiusza. Rozmawiamy ze służącym. Mówimy, że szukamy Lawinii. Wchodzimy do środka i przechodzimy przez mieszkanie do ogrodu.



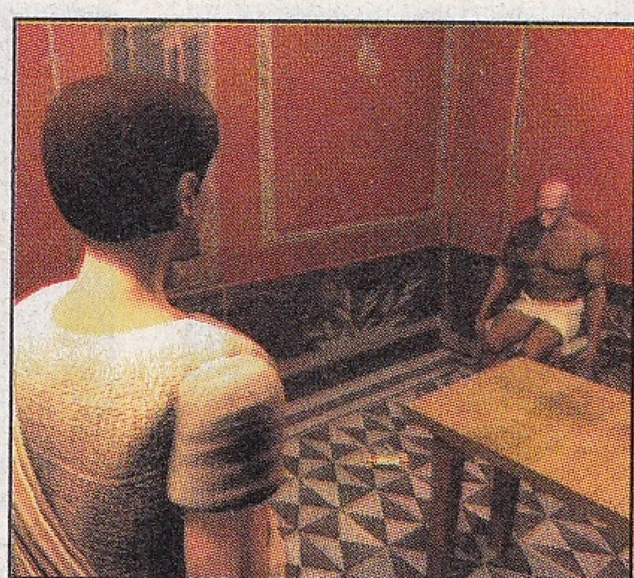
12 Namawiamy Sofię do wyjazdu. Wyciągamy kości tali i rzucamy je na piasek pod jej stopami. Wyjmujemy pierwszy napój miłosny i wlewamy go do fontanny, która znajduje się po naszej prawej stronie.

Pompei

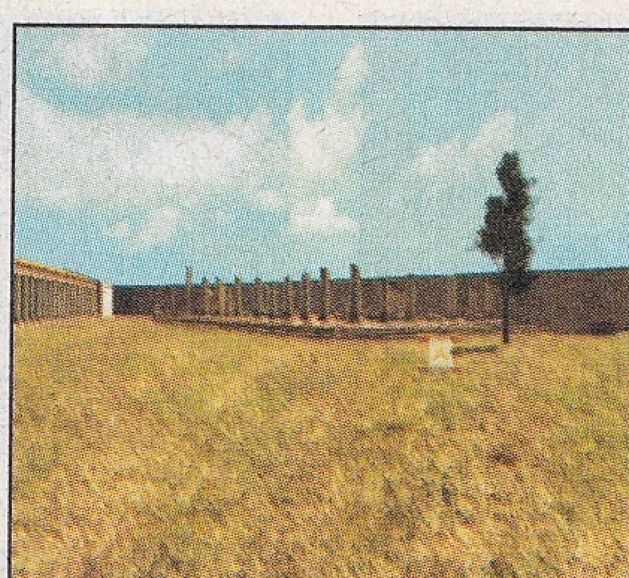
Dzień czwarty



1 Rozmawiamy z Popidiuszem i wychodzimy na ulicę. Idziemy w prawo i kupujemy muła od właściciela. Potem kierujemy swe kroki do tawerny. Pytamy gospodarza o sylfium.



2 Wchodzimy do głównej sali i namawiamy Pirama, by opuścił z nami miasto. Idziemy do Askuli i wypytujemy ją o wszystko. Teraz naszym celem jest jak najszybciej odnaleźć trójkątne forum i Lokustę.



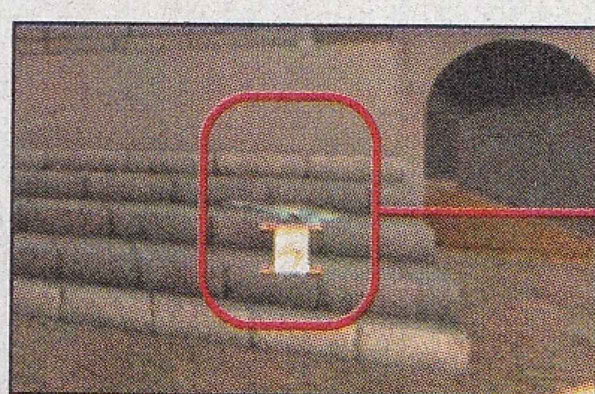
3 Odwracamy się w prawo i idziemy do trójkątnego forum (prosto, skręcamy w prawo, dwa razy prosto, zakręt w prawo i ponownie dwa razy prosto). Odwracamy się w lewo i wchodzimy.



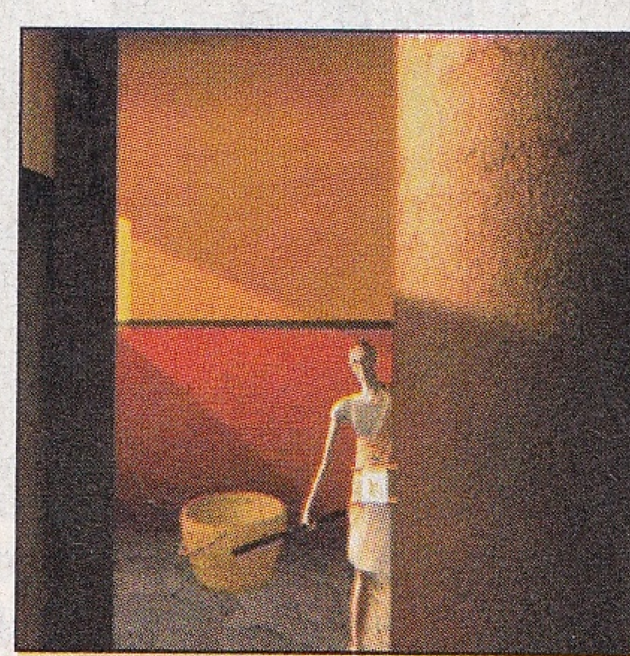
4 Spotykamy Lokustę. Bierzemy kamień ze schodów i rzucamy nim w sam środek drzewa. Podnosimy gałąź i szybko dotykamy nią miejsca, w którym uwolnił się wąż. Strząsamy gada na trawę, w pewnej odległości od schodów, po naszej prawej stronie. Robimy to szybko! Dajemy gałąź staruszce.



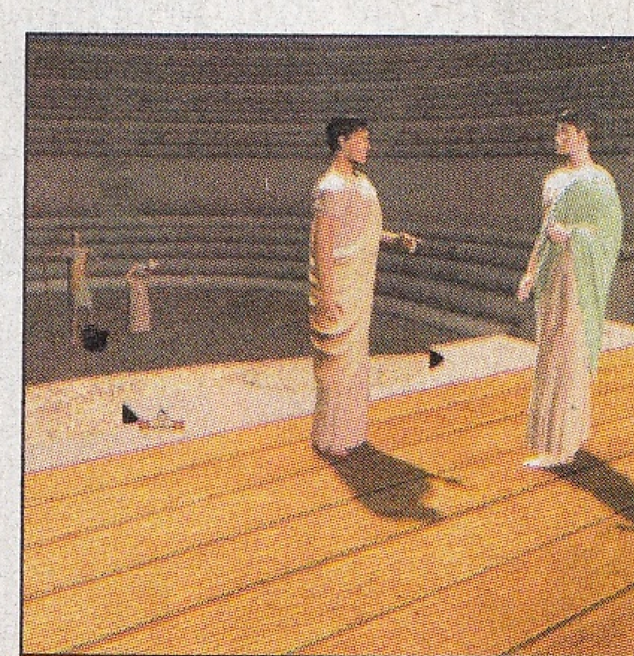
5 Pod filarami z lewej strony przy drzwiach znajdujemy Helwiusza. Gdy odejdzie szukać Fruktusa, wchodzimy do teatru przez drzwi znajdujące się po lewej.



6 Podnosimy ze schodów maskę i płaszcz oraz kapsę leżącą po drugiej stronie amfiteatru. Wchodzimy na scenę i rozmawiamy z aktorem. Idziemy do piekarni przy ulicy Obfitości i wypytujemy Soterikusa o wszystko. Wchodzimy na zaplecze i spotykamy Fruktusa schowanego za filarem.



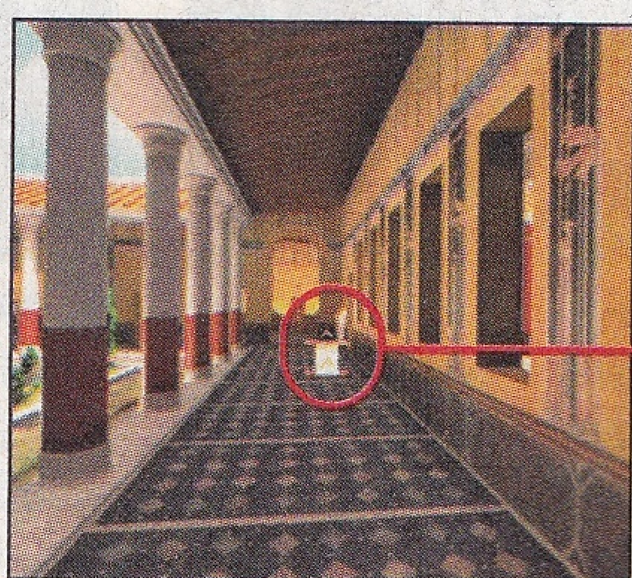
7 Przechodzimy do miejsca, gdzie stoi osioł i bierzemy z kamienia materiał i mąkę. Każemy Fruktusowi się w to przebrać. Wracamy do forum trójkątnego i wchodzimy stamtąd do teatru.



8 Ponownie rozmawiamy z aktorem w teatrze i załatwiamy Popidiuszowi występ. Wychodzimy na ulicę i szybko idziemy do świątyni Izydy. Zagadujemy kapłana i wręczamy mu papirus.



9 Na pytanie o pochodzenie pisma odpowiadamy, że jest z trzeciej księgi. Skręcamy w prawo i idziemy prosto, aż wchodzimy do zaciemnionego pomieszczenia. Odsuwamy doniczkę po prawej i wyciągamy sylfium. Uwaga na amforę!



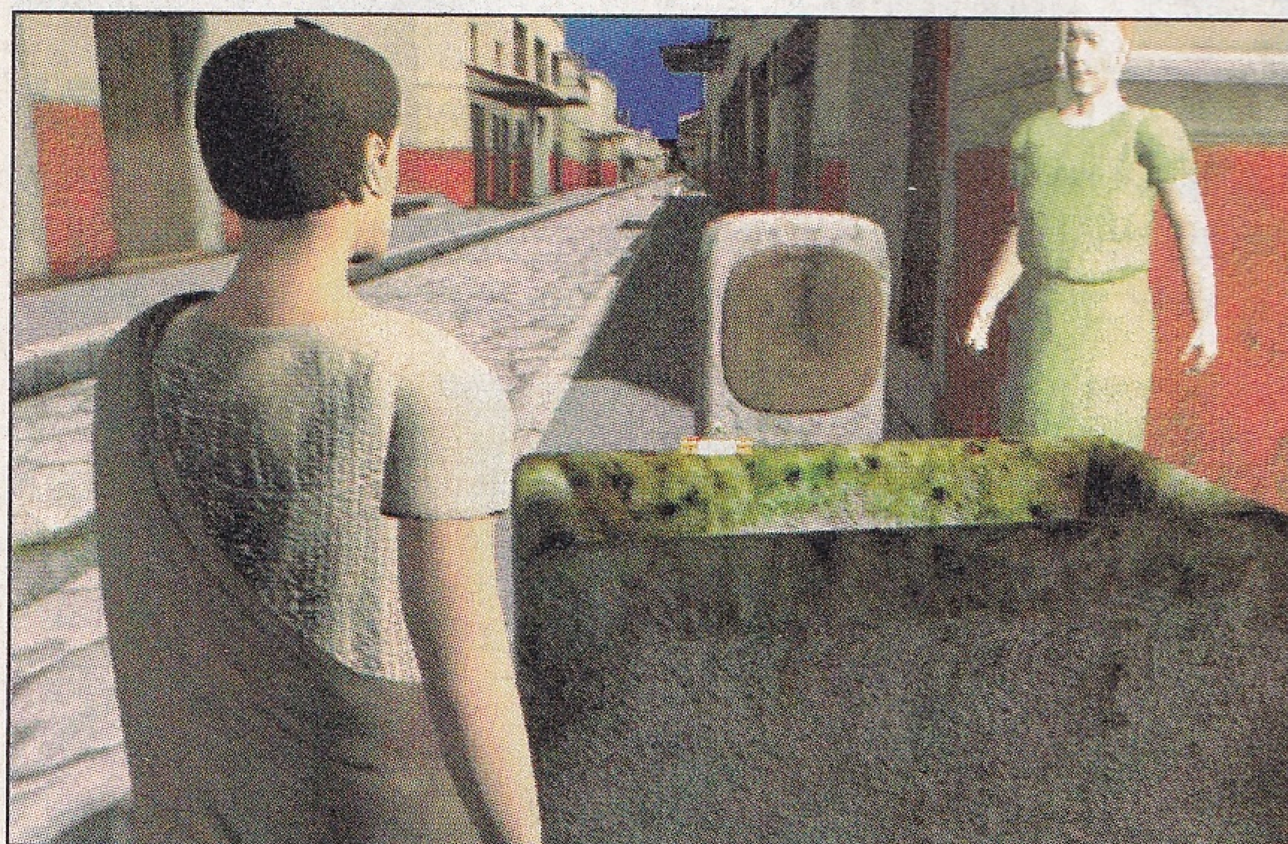
10 Wracamy do domu Popidiusza. Przechodzimy przez przedsionek i za drzwiami skręcamy w prawo, a potem w lewo. Przy ołtarzyku znajdujemy modlącego się Popidiusza. Oddajemy mu przyprawę, której potrzebuje. Teraz udajemy się do kuchni.



11 W kuchni układamy dania w odpowiedniej kolejności. Pierwsze dania: małże, jajka, tuńczyk. Drugie: sutki, kaczka. Trzecie: ostrygi, dulcia i daktyle. Ponownie rozmawiamy z gospodarzem. Prosi nas on o przyniesienie ryby.



12 Odnajdujemy basenik z rybami. Wyciągamy rybę i oddajemy Popidiuszowi. Zapada noc. Podchodzimy do tylnego wejścia i używamy słowika tuż przy bramie.



13 Gdy tylko słyszymy szelest, natychmiast obracamy się w lewo i idziemy przed siebie. Słychać kroki. Czyżby ktoś nas śledził?! Wychodzimy na ulicę Obfitości i idziemy w stronę forum. Gdy słyszymy trzaśnięcie drzwi, natychmiast się zatrzymujemy i zawracamy. To Stacjusz, służący Oktawiusza! Uwięził Sofię! Podajemy mu drugi napój miłosny.



14 Idziemy do forum trójkątnego. Za ruinami znajdujemy Sofię przywiązaną do kolumny. Nożem rozcinamy więzy. Nasza ukochana jest wolna!



15 Wkładamy maskę i płaszcz na Sofię. Idziemy w stronę bramy. Rozmawiamy ze strażnikiem. Dajemy mu kapsę i opuszczamy miasto. To koniec naszej przygody i... koniec Pompejów.

Tych poufnych informacji nie znajdziemy w instrukcjach. GRY ujawniają tajne kody, dzięki którym każda rozgrywka staje się znacznie łatwiejsza. A czasem też... śmieszniejsza!

Tajne kody

Age of Empires II

Sprawna gospodarka to fundament, bez którego nie zbudujemy militarnej potęgi. GRY pokazują, jak zamienić podupadłe państewko w imperium

1 Uruchamiamy grę, klikając na ikony Start, Programy, Microsoft Games, Microsoft Age of Empires II.



2 Podczas gry wciskamy klawisz Enter.

3 Pojawia się pole Chat (po polsku: pogawędka), w którym wpisujemy jeden z kodów.

Kod MARCO odkrywa przed nami tajemnice nieznanych terenów

kod	działanie
ROCK ON	otrzymujemy 1000 jednostek kamieni
LUMBERJACK	otrzymujemy 1000 jednostek drewna
ROBIN HOOD	otrzymujemy 1000 sztuk złota
CHEESE STEAK JIMMY'S	otrzymujemy 1000 jednostek żywności
MARCO	odsłania się zakryta część mapy
POLO	znika cień zakrywający mapę
AEGIS	budujemy szybciej
BLACK DEATH	wrogowie padają martwi
RESIGN	przegrywamy
I R WINNER	wygrywamy

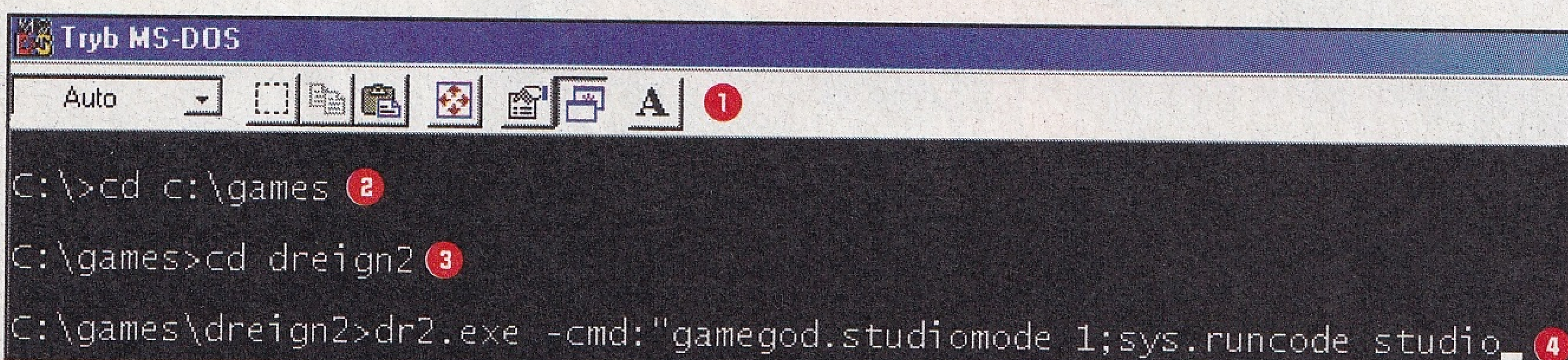
Dark Reign 2

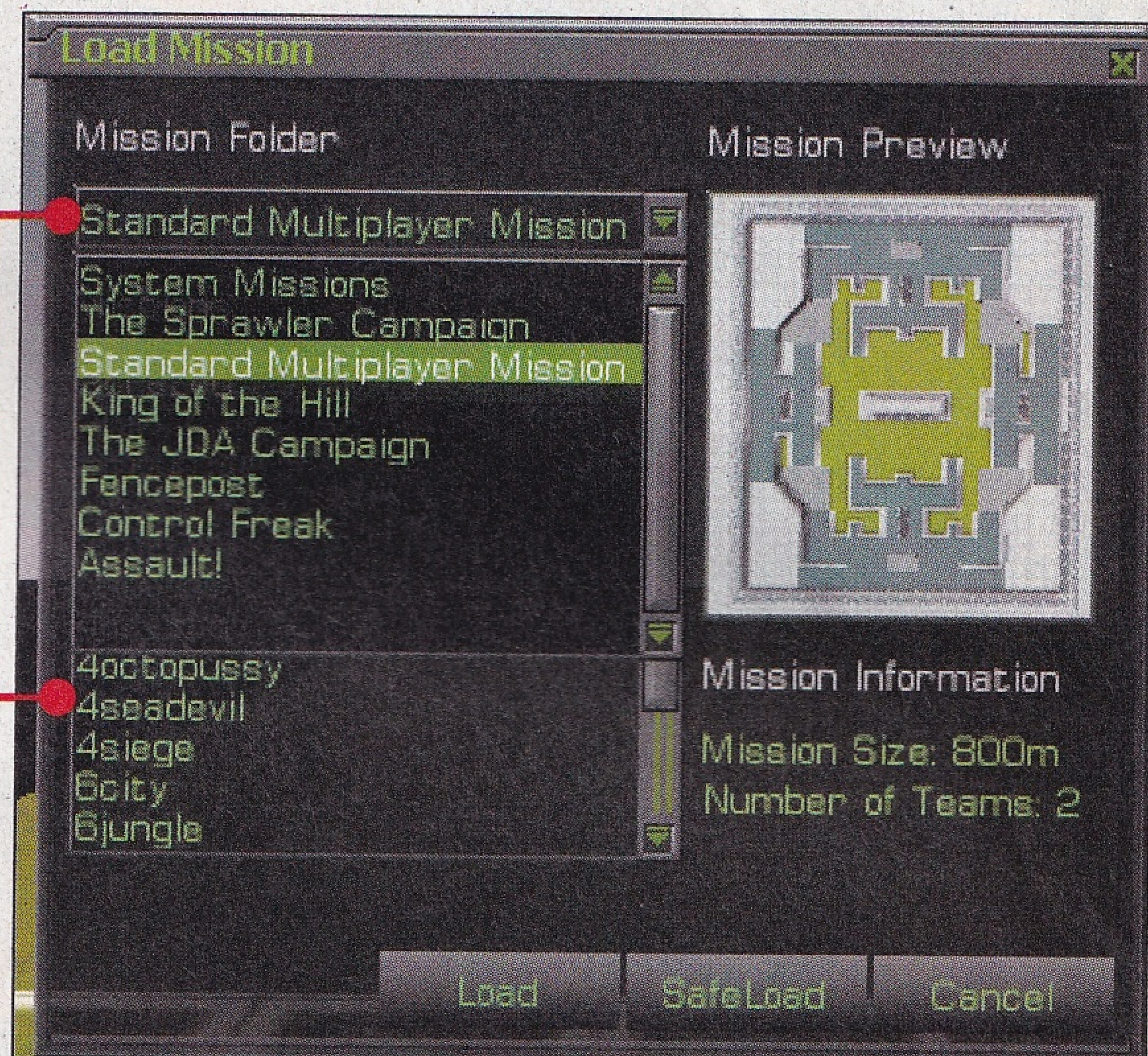
Zamiast mozolnie przebijać się przez szeregi wrogiej armii, wybieramy misję, od której rozpoczynamy zmagania z przeciwnikiem

1 Uruchamiamy grę za pomocą komendy systemu operacyjnego. W tym celu klikamy na Start, Programy, Tryb MS-DOS. W oknie ❶ wpisujemy komendy ❷ i ❸, a następnie ❹. Uwaga: W przykładzie zakładamy, że gra zainstalowana jest na dysku C w folderze \games\dreign2.

2 Uruchamiamy grę Dark Reign 2, klikając kolejno na ikony Start, Programy, Dark Reign 2, Dark Reign 2.

3 Klikamy na ikonę Tools w lewym dolnym rogu ekranu, a następnie na Load. Z menu wybieramy grupę misji, a w okienku wskazujemy dowolną misję, którą chcemy wczytać i klikamy na ikonę Load.





Force Commander

Wykorzystując poniższe kody, wreszcie czujemy, że Moc jest z nami, bo gra staje się znacznie łatwiejsza. Pamiętajmy jednak, że ich nadużywanie grozi przejściem na Ciemną Stronę Mocy

Uruchamiamy grę, klikając kolejno na Start, Programy, LucasArts, Force Commander, Play Force Commander. Na ekranie wyboru trybu rozgrywki klikamy na Single Player.

Dodatkowe punkty dowodzenia

1 Klikamy na ikonę New Player, wpisujemy jako imię kod TheGalaxyIsYours, a następnie dwukrotnie klikamy na ten napis. Przechodzimy do kolejnej planszy gry, klikając na ikonę ▶ w rogu ekranu.

2 Rozpoczynamy grę, klikając na Start Game. Od tej chwili wciśnięcie klawisza M podczas misji daje nam 500 punktów dowodzenia.

Pozostałe kody

Ctrl W – wygrywamy misję
Ctrl B – pokazane zostają aktywne jednostki
Ctrl Shift B – pokazane zostają wszystkie jednostki
Ctrl 9 – odsłania się mapa

Dostęp do wszystkich misji

Wpisujemy jako imię TheWorldIsYours, naciskamy Enter, a następnie dwukrotnie klikamy na wpisane przed chwilą imię.



Kod TheWorldIsYours zapewnia nam dostęp do wszystkich misji

Test Drive 6

Nudzą nas dobrze znane trasy i wysłużone samochody? Za chwilę w naszym garażu staną nowe auta ze wspaniałymi silnikami

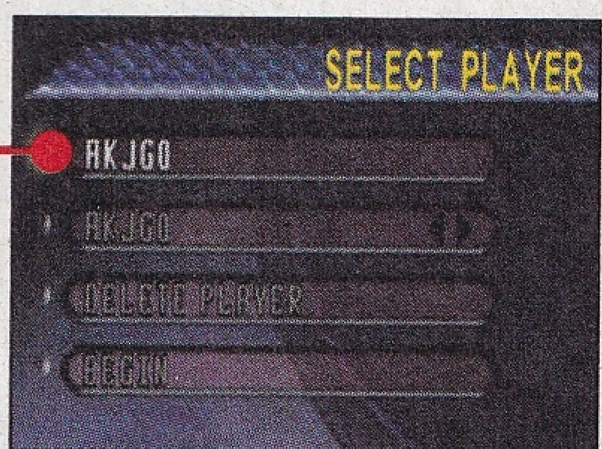


Viper kosztuje aż pół miliona. Dzięki kodom mamy rabat!

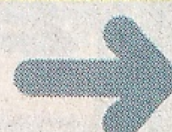
1 Uruchamiamy grę, klikając na ikony Start, Programy, Test Drive 6, Test Drive 6.

2 W menu głównym klikamy na CREATE NEW PLAYER.

3 W polu jako imię wpisujemy jeden z kodów z poniższej tabelki.



kod	działanie
AKJGQ	dostajemy sześć milionów dolarów
DFGY	mamy kluczyki do wszystkich samochodów
ERDRTH	ścigamy się na wszystkich trasach
QTFHYF	trasy zostają skrócone
FFOEMIT	czas przestaje płynąć
Honda XR	dostajemy motocykl Honda





MAMY WAŻNE OGŁOSZENIE,
DREAMCAST W KRAJU
W SUPERCENIE.

HEJ DZIEWCZYNY, HEJ CHŁOPAKI,
NA DREAMCASTA SĄ HICIAKI.

CZY SKEJTUJESZ, CZY SERFUJESZ,
ZAWSZE NA NIM POGIERCUJESZ,

TU SIĘ KRYJE NASZ ZALĄŻEK,
BO NAJLEPSZY MAMY KRĄŻEK.

NIGDY SOBIE NIE DARUJĘ,
GDY DREMCASTA NIE SPRÓBUJĘ.

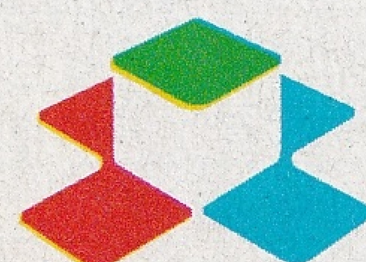
PRZYJDZIESZ, ZAGRASZ, WNET UWIERZYSZ,
I WYBIERZESZ, CO CI LEŻY.

128-bitowa Konsola Nowej Generacji z możliwościami internetowymi.
45 gier w dniu polskiej premiery wraz z polską instrukcją,
kolejne 40 tytułów do końca roku, wśród nich takie Megahity jak:
Shenmue, Quake III: Arena, Half Life, Jet Set Radio, MSR, Sega GT, Silent Scope,
Ferrari 355 Challenge i wiele innych gier gwarantujących 100% rozrywki.



Dostępny jedynie
w najlepszych sklepach na terenie kraju.

Więcej informacji znajdziesz:
www.dreamcast.pl



Wyłączny dystrybutor:
Lanser.net S.A.
Władysławowo 30a
82-300 Elbląg
tel. 055 2 363 363
fax 055 2 363 366

Tajne kody

Half-Life Opposing Force

Osaczeni w ślepym zaułku drżącymi dłońmi wkładamy do karabinu ostatni nabój. Nasi wrogowie już czują smak zwycięstwa. Czyżby zapomnieli, że GRY nie opuszczają przyjaciół w potrzebie?!

1 Uruchamiamy grę za pomocą komendy systemu operacyjnego. W tym celu najpierw wywołujemy okno systemu, klikając kolejno na Start, Programy, Tryb MS-DOS. W oknie 5 wpisujemy komendy 6 i 7, a następnie 8. Uwaga: W przykładzie zakładamy, że gra zainstalowana jest na dysku C: w folderze \Sierra\Opposing Force.

2 Rozpoczynamy grę, klikając na opcję NEW GAME, a potem na DIFFICULT.

3 Otwieramy tak zwaną konsolę gry, naciskając [~].

4 Aby uzyskać wszystkie bronie i amunicję, wpisujemy z klawiatury kod IMPULSE 101 i wciskamy Enter.

5 Aby stać się nieśmiertelnym, wpisujemy kod **/GOD** i wciskamy Enter.

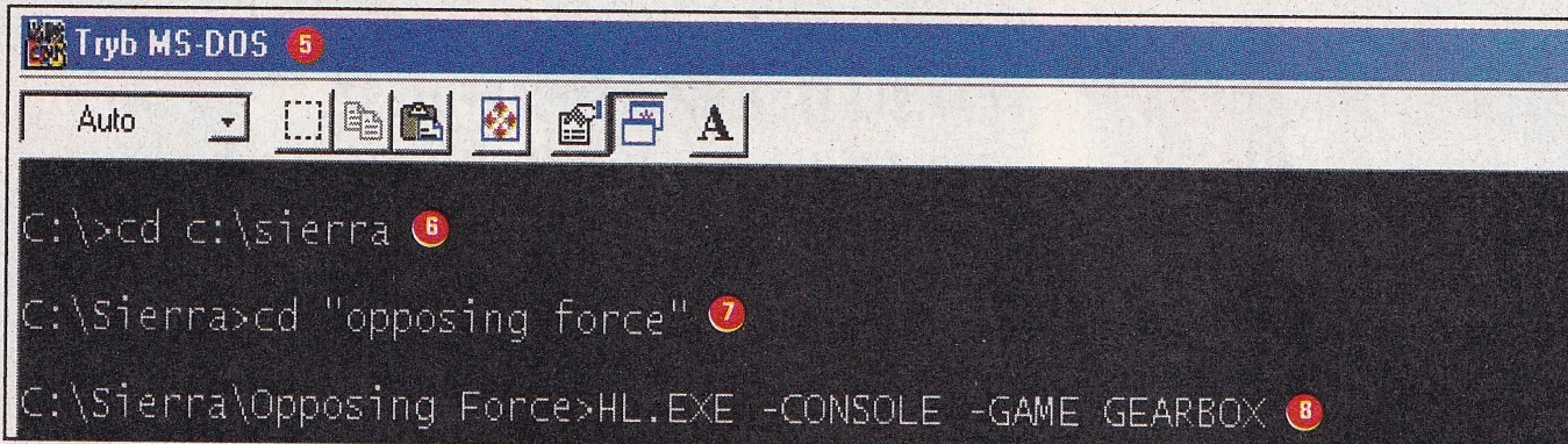
6 Aby przechodzić przez ściany i unosić się w powietrzu, wpisujemy kod **/NOCLIP** i wciskamy Enter.

7 Aby wrogowie przestali nas zauważać, wpisujemy kod **/NOTARGET** i wciskamy Enter.

8 Wypełniamy magazynki naszych broni amunicją, wpisując następujące kody: **/GIVE AMMO_556** aby załadować karabin M249 oraz **/GIVE AMMO_762** aby załadować karabin snajperski.

9 Aby otrzymać dowolną broń, wpisujemy tajny kod **/GIVE WEAPON_** i nazwę przedmiotu z listy:
WEAPON_GRAPPLE
WEAPON_KNIFE
WEAPON_PIPEWRENCH
WEAPON_EAGLE
WEAPON_M249
WEAPON_SNIPERRIFLE
WEAPON_DISPLACER
WEAPON_SHOCKRIFLE
WEAPON_SPORELAUNCHER

Efekty kodów 5, 6 i 7 wyłączamy, wpisując po raz drugi odpowiedni kod.



Messiah

Mały aniołek nie ma łatwego życia w okrutnym ziemskim świecie. GRY podpowiadają, jak za pomocą tajnych kodów korzystać z nadprzyrodzonych zdolności

1 Uruchamiamy grę, klikając na Start, Programy, Messiah, Messiah dla Direct3D.

2 W menu gry wybieramy DOSTOSOWANIE GRY, NOWA GRA i poziom trudności, na przykład PROROK.

3 Podczas gry wciskamy klawisz [esc]. Na ekranie pojawia się małe menu ●.

4 Wpisujemy wybrany kod z tabelki poniżej. Podczas wpisywania na ekranie nic się nie pojawia, ale po wciśnięciu ostatniej litery wracamy do gry z włączonym kodem. Uwaga: kod wpisujemy równym tempem, powoli, lecz nie za wolno. Jeśli za pierwszym razem kod nie działa, próbujemy wpisać go nieco szybciej lub wolniej, aż znajdujemy właściwy rytm naciskania klawiszy. Wymaga to odrobiny cierpliwości.



kod	działanie
ucantkillme	nasz bohater staje sie nieśmiertelny (dotyczy wyłącznie Boba, osoba, w którą aniołek się wcielił, nadal może umrzeć)
fleshnblood	Bob przestaje być nieśmiertelny
braindead	wyłączamy sztuczną inteligencję bohaterów
einstein	włączamy sztuczną inteligencję bohaterów
icantsee	przeciwnicy nie zauważają nas
icanseeu	przeciwnicy znów nas zauważają
freezecam	zamrażamy kamery
thawcam	likwidujemy zamrożenie kamer
toohardforme	kończymy grę
gamespot	otrzymujemy amunicję
weldme	otrzymujemy palnik
buzzbuzz	otrzymujemy piłę śmigłową
boomstick	otrzymujemy strzelbę
rapidfire	otrzymujemy karabinek maszynowy
slicendice	otrzymujemy rozpruwacz
lightmeup	otrzymujemy miotacz płomieni
cooloff	otrzymujemy lodomiotacz
bigbang	otrzymujemy bazookę
coolfx	otrzymujemy maser
stickaround	otrzymujemy harpun rakietowy
getsome	otrzymujemy granaty
lcop	pojawia się szeregowy gliniarz
mcop	pojawia się podoficer
hcop	pojawia się oficer
rcop	pojawia się gliniarz do walki z tłumem
guncmndr	pojawia się operator działka
onsteroids	pojawia się Behemoth
smellysteroids	pojawia się Behemoth mętów
mynightmare	pojawia się opancerzony Behemoth
addedfirepower	pojawia się bot ofensywny
keepmecompany	pojawia się bot towarzyszący

kod	działanie
workinman	pojawia się robotnik
cantseemyface	pojawia się spawacz
glowstick	pojawia się technik nuklearny
egghead	pojawia się naukowiec
heydoc	pojawia się medyk
smellyguy	pojawia się męt (wygląd 1)
nohygiene	pojawia się męt (wygląd 2)
idontdance	pojawia się męt (wygląd 3)
scumbucket	pojawia się męt (wygląd 4)
chotling	pojawia się karłowaty męt
specialguy	pojawia się wariat
averagejoe	pojawia się mieszkaniec (wygląd 1)
averagejack	pojawia się mieszkaniec (wygląd 2)
averagejohn	pojawia się mieszkaniec (wygląd 3)
janeplain	pojawia się mieszkanka (wygląd 1)
jillplain	pojawia się mieszkanka (wygląd 2)
femfatale	pojawia się substytutka (wygląd 1)
nastyone	pojawia się substytutka (wygląd 2)
bestfriend	pojawia się barman
bringmeadrink	pojawia się kelnerka
bustamove	pojawia się tancerka (wygląd 1)
cutarug	pojawia się tancerka (wygląd 2)
mixalot	pojawia się DJ
incharge	pojawia się Domina
letmein	pojawia się bramkarz
varmint	pojawia się szczur
tophat	pojawia się stręczyciel
mansdream	pojawia się kurtyzana
charwireon	widzimy siatkę wielokątów, z których zbudowane są postacie
charwireoff	wyłączamy siatkę wielokątów, z których zbudowane są postacie
worldwireon	widzimy siatkę wielokątów, z których zbudowany jest świat
worldwireoff	wyłączamy siatkę wielokątów, z których zbudowany jest świat

W internecie można kupić wszystko, także gry komputerowe. Czy rzeczywiście możemy robić zakupy, nie ruszając się z domu? GRY dokładnie sprawdziły ofertę 14 sklepów internetowych

Z myszką na zakupy

fot: Mauritius/BE&W, archiwum

NA CELOWNIKU

Najpierw dokonaliśmy wyboru, kogo poddamy testowi. GRY zdecydowały się oceniać te polskie sklepy internetowe z grami komputerowymi, które reklamują się w czasopismach komputerowych i na stronach WWW w sieci. W ten sposób wybraliśmy 14 witryn.

ZASADY TESTU

W ocenie internetowych sklepów wysyłkowych kierowaliśmy się następującymi kryteriami:

● Trafność oferty

Nie jest sztuką wypełnić magazyn grami po sam sufit. Trudniej dobrać te gry tak, aby klienci zawsze znaleźli poszukiwany tytuł. GRY sprawdziły, czy oferta sklepu internetowego zaspokaja oczekiwania kupujących. W tym celu stworzyliśmy listę nowych, znanych lub poszukiwanych gier komputerowych. Takich, które powinny znajdować się w ofercie każdego sklepu! Jeżeli były wszystkie, przyznawaliśmy ocenę celującą. Jeżeli niektórych tytułów brakowało – ocena trafności była niższa.

● Atrakcyjność cenowa

Starannie porównaliśmy ceny popularnych gier komputerowych we wszystkich testowanych sklepach. Obliczyliśmy średnią cenę i punktowaliśmy każde odchylenie od niej. Okazało się, że pogłoski o drożyźnie panującej w sklepach internetowych nie są prawdziwe. Czasem kupujemy w nich grę taniej niż w supermarkecie w centrum miasta! Sprawdziliśmy też, które sklepy prowadzą akcje promocyjne.

● Opisy gier i uzupełnienia

Zanim dokonamy zakupu, powinniśmy dowiedzieć się, jaki produkt ukrywa się pod atrakcyjnym tytułem. GRY przeczytały kilkaset opisów programów zamieszczonych na stronach testowanych witryn. Sprawdzaliśmy, czy są one rzetelne, czy też są wyłącznie tekstami reklamowymi. Szukaliśmy informacji o wymaganiach sprzętowych, obrazków z gry, odnośników prowadzących do dużych recenzji na innych stronach w internecie.

Większość graczy poszukuje dodatków do ulubionych gier, więc rozejrzeliśmy się za nimi na witrynach sklepów. Niestety z miernym rezultatem: z witryn sklepów nie możemy skopiować zbyt wiele.

● Jak zapłacić i kiedy

Przeczytaliśmy regulaminy sprzedaży i objaśnienia, które udało się nam znaleźć. Interesowały nas szczegółowe warunki zakupu, płatności i pomoc w obsłudze. Sprawdzaliśmy, czy możemy zwrócić towar.

Oświadczenia firm zapowiadających dostawę towaru do domu w ciągu 24 godzin zazwyczaj nie odpowiadają prawdzie. Dlatego GRY postanowiły dokonać zakupów w każdym sklepie. Kupiliśmy po jednej grze, za każdym razem zgłaszając chęć zapłaty za zaliczeniem pocztowym. Ponieważ chcieliśmy, aby koszt przesyłki (jeżeli taki jest) był jak najmniejszy, paczki przynosił nam listonosz. Zmierzyliśmy czas (w dniach roboczych) od wysłania zamówienia do chwili dostarczenia gry.

● Wygląd witryny

Gdyby sklep za rogiem miał najtańsze towary w całym mieście, ale odstraszał nas brudnymi witrynami i nieuprzejmą obsługą, to wolelibyśmy kupić drożej, ale w miejscu, w którym jest czysto, ładnie i przyjemnie. Podobnie ma się rzecz z witrynami sklepów. W niektórych było dużo gier, ale zakupy okazywały się udręką.

Sprawdziliśmy, czy nasze przeglądarki wyświetlają strony poprawnie i z polskimi literami. Zmierzyliśmy rozmiary strony głównej (w kilobajtach) – im mniejsza, tym krócej czekamy na jej wczytanie. Policzyliśmy też reklamy. Jeśli jest ich za dużo – przeszkadzają.

● Ekstra plusy i minusy

GRY przyznały dodatkowe punkty za pomysły. Punktowaliśmy takie usługi, jak serwis informacyjny i sprzedaż rozmaitych akcesoriów.

Jeden z punktów odniesienia – lista tytułów poszukiwanych przez GRY w każdym z testowanych sklepów:

Age of Empires II
Atlantis 2
Expendable
FIFA 2000
Quake
Vampire the Masquerade

ZAKUPY NIE TYLKO W SKLEPACH

Z drugiej ręki...

Gry komputerowe możemy kupić nie tylko w internetowych sklepach. Jest możliwość nabycia ich od innych użytkowników. Takie oferty proponują duże serwisy ogłoszeniowe (na przykład Gratka – www.gratka.pl i Trader – www.trader.pl) oraz aukcje w internecie. Najlepiej szukać na stronach Allegro (www.allegro.pl), Domu Aukcyjnego (www.aukcja.com.pl) i Aukcji (www.aukcja.com).

... albo telefonicznie

Aby kupić grę, nie wychodząc z domu, możemy skorzystać z domów wysyłkowych, które przesyłają programy po złożeniu zamówienia listownie lub telefonicznie. Ich reklamy znajdziemy w czasopismach komputerowych – także w GRACH. Można spróbować skorzystać z oferty Centrum Sprzedaży Wysyłkowej CD Projektu (telefon (022) 519 69 19), Multimedialnego Salonu Wysyłkowego (telefon (062) 737 27 39) i Gralni (telefon (022) 863 37 12).

Gier komputerowych na aukcjach w internecie nie brakuje

1. MIEJSCE



Adres w internecie: www.timsoft.pl

Ocena w teście GIER: celująca

Zwycięzca testu to doskonale wyposażony sklep z grami. Są w nim wszystkie poszukiwane produkty. **GRY** były zachwycone dużą kolekcją poprawek do gier, rozwiązań i recenzji. Trudno to znaleźć gdzie indziej. Czas realizacji zamówienia również jest wzorowy: tylko dwa dni robocze. Szata graficzna i obsługa dostały ocenę bardzo dobrą. Wprawdzie kilka innych testowanych sklepów ma ładniejsze i prostsze w obsłudze witryny, ale nie jest ich wiele. Szkoda tylko, że na stronie Timsoftu nie ma wyszukiwarki i że nie można zapłacić za gry kartą kredytową. Gdyby nie to, ocena byłaby jeszcze wyższa.

2. MIEJSCE

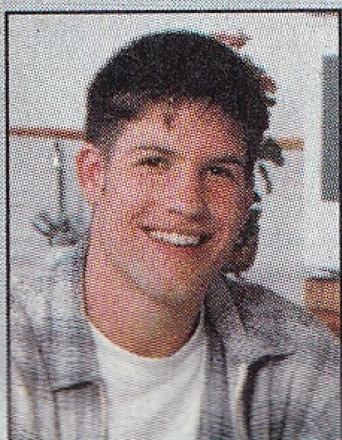


Adres w internecie: www.empik.com

Ocena w teście GIER: bardzo dobra

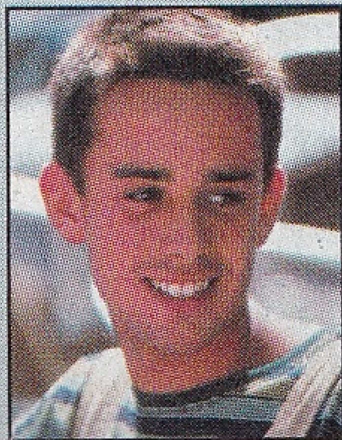
To jeden z najlepszych sklepów, które przetestowały **GRY**. Zakupy w nim są prawdziwą przyjemnością. Na wysoką ocenę wpłynęły duży wybór, obszerne opisy, szybka wyszukiwarka, a także atrakcyjna szata graficzna sklepu i łatwa obsługa. Martwią wysokie ceny, choć Empik organizuje atrakcyjne promocje. Brakuje też jakichkolwiek uzupełnień do gier, a na przesyłkę czekaliśmy pięć dni roboczych. Trochę długo – z innych sklepów paczki przychodzą szybciej. W ofercie nie było Quake'a! Towar zamówiony w sklepie internetowym można odebrać w dowolnym sklepie Empiku, płacąc za niego gotówką.

ZA I PRZECIW



Adam Ślązak 17 lat

Mieszkam w małej miejscowości pod Bydgoszczą. Nie ma tutaj żadnego sklepu z grami komputerowymi. Dość dawno odkryłem zalety sklepów internetowych. Zamawiam i zwykle po kilku dniach przychodzą paczki. Dopiero wtedy trzeba zapłacić, co też jest dużą zaletą. Nie zdarzyło mi się jeszcze nigdy złożyć zamówienia, które nie zostało zrealizowane. Jak ma się czas, to warto też poszukać tańszych ofert. Ceny w sklepach się różnią, więc po co przepłacać?



Wojtek Górski 15 lat

Dla mnie kupowanie to po prostu święto. Idę do sklepu, biorę do ręki kilkanaście pudełek, cieszę się ich dotykiem i wyglądem. Często rozmawiam ze sprzedawcą. Ten w moim ulubionym sklepie też jest maniakiem gier. Zakupy w sklepie internetowym denerwują mnie. Zwykle jest tam drożej, długo trwa otwarcie strony, a jeszcze więcej czasu upłynie, zanim listonosz przyniesie paczkę. Poza tym jeśli gra jest uszkodzona, mam problem z jej zwrotem.

3. MIEJSCE



Adres w internecie: www.merlin.pl

Ocena w teście GIER: bardzo dobra

Merlin to przede wszystkim ogromna internetowa księgarnia. Gier jest dużo, to prawda, ale projekt graficzny witryny i opisy pozostawiają nieco do życzenia. Pudełko z grą, którą zamówiliśmy, dotarło dość szybko, ale było nie najlepiej zapakowane, więc pogięło się w czasie transportu. Na stronie Merlina organizowane są różne promocje. Sklep oferuje klientom dobrą wyszukiwarkę, a obsługa witryny jest łatwa. Merlin przegrał rywalizację z Empikiem o drugie miejsce tylko z powodu braku dodatkowego serwisu o grach.

4. MIEJSCE



Adres w internecie: www.softmarket.pl

Ocena w teście GIER: bardzo dobra

Strona główna wygląda na stworzoną przez profesjonalistów. Doskonały, czytelny projekt graficzny sprawia, że czujemy nieodpartą chęć na dokonanie zakupów. Czytelne, logicznie działy utwierdzają nas w przekonaniu, że trafiliśmy na solidną firmę. Sklep twierdzi, że oferuje gry i programy najtaniej w internecie. **GRY** sprawdziły tę przechwałkę bardzo dokładnie. Wyniki naszego testu wcale jej nie powierdziły! Znaleźliśmy sklepy, które sprzedają programy znacznie taniej. Jednak poza tą uwagą trudno wysunąć pod adresem Softmarketu jakieś inne zarzuty.

5. MIEJSCE



Adres w internecie: www.mig.pl

Ocena w teście GIER: dobra

Jest to sklep firmowy sprzedający gry tylko jednego dystrybutora – firmy Play it!. Nie ma więc tutaj wielu tytułów, a rezultat testu trafności oferty jest tragiczny. Szkoda, ponieważ witryna sklepu wygląda estetycznie, a gry kupuje się łatwo – obsługa jest intuicyjna. Odkryliśmy na tej stronie poważny mankament: opisy gier są szczątkowe.
Jeżeli jednak szukamy konkretnego tytułu z oferty firmy Play it!, na pewno znajdziemy go na tej stronie. Paczka z grą dociera do nas dość szybko. Jest bardzo prawdopodobne, że poza grą znajdziemy w pudełku miły prezent od sklepu. Na przykład **GRY** dostały koszulkę.

6. MIEJSCE



Adres w internecie: www.ws.pl

Ocena w teście GIER: dobra

Miejsca szóste i siódme zajmują sieciowe supermarkety. Gry to tylko jeden z ich wielu działów. Wirtualny Sklep ma jedną z najładniejszych witryn. Starannie dobrane czcionki i ilustracje to plusy. Jednak dla **GIER** liczy się nie tylko forma. A z treścią jest już nieco gorzej. Opisy gier są krótkie lub ich nie ma – czasami cała informacja to zdjęcie pudełka. Poza tym na realizację zamówienia czekaliśmy kilkanaście dni! Nie podobała nam się też skomplikowana procedura płacenia za pomocą karty kredytowej. Trzeba ściągnąć ze strony formularz, wypełnić go ręcznie i przefaksować do Wirtualnego Sklepu.

7. MIEJSCE



Adres w internecie: www.emarket.pl

Ocena w teście GIER: dobra

Jest to duży i dobrze zaopatrzony supermarket internetowy, który sprzedaż gier traktuje jednak trochę po macoszemu. Tytułów jest mało, a ich wybór wydaje się nieco przypadkowy. Sprawę dodatkowo pogarsza brak wyszukiwarki. Z drugiej strony opisom gier trudno coś zarzucić – w większości wypadków są obszerne i sensowne. Widać, że zostały przygotowane przez ludzi znających się na rzeczy. Sklep szybko realizuje zamówienia. Jego strona internetowa prezentuje się miło i ciekawie, ma także jeszcze jedną zaletę: dzięki wygodnej obsłudze robienie zakupów nie jest skomplikowane.

8. MIEJSCE



Adres w internecie: www.exe.com.pl

Ocena w teście GIER: dobra

Tę witrynę polecamy oszczędnym graczom: to jeden z najtańszych sklepów w naszym teście. Różnice w cenach w porównaniu do pozostałych serwisów oferujących gry nie są wielkie, ale kilka złotych to zawsze coś. Jednak strona internetowa sklepu nadaje się do poważnego remontu. Przede wszystkim należy poprawić grafikę i sposób obsługi, dodać wyszukiwarkę, rozbudować opisy. Oferta firmy EXE również wypada słabo na tle konkurencji. Ale może kiedyś na półce znajdzie się więcej gier, a wtedy... Kto wie? Może EXE wygra nasz następny test? Na razie nie ma na to jednak najmniejszych szans.

9. MIEJSCE



Adres w internecie: www.planetagier.com.pl

Ocena w teście GIER: **dobra**

Ten sklep nie wywarł na GRACH dobrego wrażenia. Szata graficzna jest brzydka. Na przesyłkę czekaliśmy prawie dwa tygodnie, co też trudno zaliczyć do plusów. Obsługa nie jest przyjazna dla użytkownika. To częściowo wynik słabego projektu graficznego. Odnośnik do wyszukiwarki został tak skutecznie schowany, że testerzy GIER początkowo postawili ocenę 1 za jej brak. Z drugiej strony w sklepie znaleźliśmy wszystkie gry z naszej listy, a w paczce z zamówieniem dostaliśmy za darmo... aktualny numer GIER.

10. MIEJSCE EX AEQUO



Adres w internecie: www.ahma.com.pl

Ocena w teście GIER: **dobra**

Nie zdążyliśmy jeszcze odetchnąć po złożeniu zamówienia w sklepie Ahma, kiedy do drzwi zapukał posłaniec przynoszący zamówiony tytuł. Jeden dzień! Prawdziwy rekord! Niestety jest to jedyna pozytywna cecha, która wyróżnia ten sklep spośród innych. Witryna jest brzydka, a jej obsługa niewygodna. Szukamy interesującej nas gry, przeglądając toporną tabelę. Trudno zorientować się w zasadach rządzących na stronie. Opisów programów prawie nie ma, a test trafności oferty został zaliczony z miernym rezultatem. Ostatecznie Ahma w teście osiągnęła ten sam wynik co firma Play.

10. MIEJSCE EX AEQUO

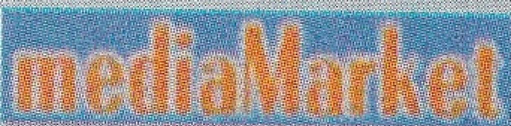


Adres w internecie: www.play.com.pl

Ocena w teście GIER: **dobra**

Tym sklepem GRY nie były zachwycone. Co prawda na wirtualnych półkach leży sterta gier, ale nie znaleźliśmy w ofercie dwóch naszych testowych tytułów: Expendable i Quake. Przy liczbie gier, którymi handluje Play, zupełnie niezrozumiały jest brak wyszukiwarki. Szata graficzna i sposób obsługi są trochę nie z tej epoki, brakuje także jakichkolwiek opisów. Podobała nam się za to zawartość przesyłki. Poza zamówioną grą w pudełku znajdował się inny program: symulator F-14 Fleet Defender. Można więc wybrać coś dla siebie na tej stronie, ale nie będą to wygodne zakupy. Ceny też nie są zachęcające.

12. MIEJSCE



Adres w internecie: www.multimedia.pl

Ocena w teście GIER: **dostateczna**

Pod tym adresem znaleźliśmy niewiele gier. Poza tym opisy dotyczą tylko niewielkiej części oferty sklepu. W trakcie przeglądania spisu tytułów możemy obejrzeć tylko małe i nieostre zdjęcie pudełka z poszukiwaną grą. Dziwi także fakt, że nigdzie na stronie nie ma wyjaśnień, jak obsługiwać witrynę i jak kupować. Może dlatego w trakcie składania zamówienia GRY popełniły jakąś pomyłkę i paczki z programem się nie doczekały? Nie wiemy. Do nielicznych zalet tej strony WWW należy czytelna szata graficzna. Niestety nie jest ona w stanie zmienić naszej ostatecznej oceny tego sklepu.

13. MIEJSCE



Adres w internecie: www.wirtualny.com.pl

Ocena w teście GIER: **dostateczna**

Po wejściu na tę stronę widzimy reklamę nowego sklepu z grami, który pojawi się już... w lipcu. Na początku sierpnia, kiedy powstawał ten tekst, jeszcze go nie było. A sklep, który GRY znalazły pod tym adresem, na pewno nie zasługuje na oklaski. Mało tytułów, irytuje brak wyszukiwarki, a obsługa wymaga od użytkownika umiejętności zgadywania, co znajduje się pod odnośnikiem. Po stronie zalet zapisujemy krótki czas doręczania zamówionych programów. W momencie oddawania tego numeru GIER do druku, w internecie pojawiła się nowa wersja Wirtualnego Świata, która z pewnością zajęłaby wyższe miejsce w teście.

14. MIEJSCE



Adres w internecie: www.ultima.pl

Ocena w teście GIER: **dostateczna**

Strona główna sklepu, który wylądował na szarym końcu wita nas nowościami z... maja. Nie ma w teście GIER sklepu, którego stronę obsługiwałoby się równie nietypowo, jak witrynę Ultimy. Jej twórcy umieścili u dołu ekranu okno nawigacyjne. Rozwiązanie tyleż oryginalne, co niewygodne. Z dużym trudem GRY znalazły wybrany tytuł i złożyły zamówienie. Szata graficzna pozostawia wiele do życzenia, podobnie jak trafność oferty. W sumie z czystym sumieniem polecić można tylko dział z akcesoriami do gier. Dżojstików i padów jest sporo. Ostatnio strona poszła do remontu, jest więc nadzieja na poprawę.

1. miejsce

Nazwa sklepu		Timsoft	
Adres witryny		www.timsoft.pl	
Adres e-mail		sklep@timsoft.pl	
ZAWARTOŚĆ MERYTORYCZNA	65%	bardzo dobra	5,48
Liczba tytułów w ofercie	10%	421	6
Trafność oferty	10%	sześć z sześciu tytułów	6
Atrakcyjność cenowa	10%	raczej tanio	5
Opis gier	5%	doskonały	6
Łatki i dodatki do skopiowania	7%	są	6
Wyszukiwarka na stronie	3%	brak	1
Akcje promocyjne	3%	są	6
Regulamin zakupów	3%	bardzo dobry	5
Czas realizacji zamówienia	7%	2 dni robocze	6
Formy płatności	3%	za zaliczeniem pocztowym	4
Możliwość zwrotu towaru	4%	jest	6
FORMA	35%	bardzo dobra	5,09
Obsługa	9%	bardzo łatwa	5
Oprawa graficzna	7%	bardzo dobra	5
Działa z popularnymi przeglądarkami	5%	tak	6
Pomoc w obsłudze witryny	4%	jest	6
Dobrze działa w rozdzielczościach ekranu	2%	800x600, 1024x768	4
Język strony/możliwość zmiany standardu	2%	polski, ISO 8859-2/brak	5
Objętość strony głównej	2%	107 kB	1
Wymaga dodatkowych programów (plug-in)	2%	nie	6
Reklamy	2%	brak	6
OCENA POŚREDNIA	100%	bardzo dobra	5,34
Punkty dodatnie/ujemne		recenzje gier, sprzedaż sprzętu do gier	+0,2
OCENA KOŃCOWA		celująca	5,54

8. miejsce

Nazwa sklepu		EXE	
Adres witryny		www.exe.com.pl	
Adres e-mail		exe@exe.com.pl	
ZAWARTOŚĆ MERYTORYCZNA	65%	dobra	3,86
Liczba tytułów w ofercie	10%	211	5
Trafność oferty	10%	cztery z sześciu tytułów	4
Atrakcyjność cenowa	10%	raczej tanio	5
Opis gier	5%	przeciętny	4
Łatki i dodatki do skopiowania	7%	brak	1
Wyszukiwarka na stronie	3%	brak	1
Akcje promocyjne	3%	są	6
Regulamin zakupów	3%	przeciętny	4
Czas realizacji zamówienia	7%	4 dni robocze	5
Formy płatności	3%	za zaliczeniem pocztowym	4
Możliwość zwrotu towaru	4%	brak	1
FORMA	35%	dobra	4,03
Obsługa	9%	dostateczna	3
Oprawa graficzna	7%	przeciętna	4
Działa z popularnymi przeglądarkami	5%	tak	6
Pomoc w obsłudze witryny	4%	brak	1
Dobrze działa w rozdzielczościach ekranu	2%	800x600, 1024x768	4
Język strony/możliwość zmiany standardu	2%	polski, ISO 8859-2/brak	5
Objętość strony głównej	2%	9 kB	6
Wymaga dodatkowych programów (plug-in)	2%	nie	6
Reklamy	2%	mało	5
OCENA POŚREDNIA	100%	dobra	3,92
Punkty dodatnie/ujemne			
OCENA KOŃCOWA		dobra	3,92

2. miejsce EMPiK		3. miejsce Merlin		4. miejsce Softmarket PL		5. miejsce Multimedia i Gry		6. miejsce Wirtualny Sklep		7. miejsce eMarket	
www.empik.com		www.merlin.com.pl		www.softmarket.pl		www.mig.pl		www.ws.pl		www.emarket.pl	
pomoc@sklep.empik.com		sklep@merlin.com.pl		pytania@softmarket.pl		sklep@opm.p		multimedia@ws.pl		sklep@emarket.pl	
bardzo dobra	4,55	bardzo dobra	4,74	dobra	4,12	dostateczna	3,43	dostateczna	3,45	dostateczna	3,31
około 850	6	1370 (z innymi programami)	6	313	5	67	4	230	5	88	4
pięć z sześciu tytułów	5	pięć z sześciu tytułów	5	pięć z sześciu tytułów	5	jeden z sześciu tytułów	1	pięć z sześciu tytułów	5	jeden z sześciu tytułów	1
raczej drogo	3	przeciętne ceny	4	raczej drogo	3	przeciętne ceny	4	raczej drogo	3	przeciętne ceny	4
bardzo dobry	5	przeciętny	4	bardzo dobry	5	dostateczny	3	mierny	2	bardzo dobry	5
brak	1	brak	1	rzadko odnośniki	2	brak	1	brak	1	brak	1
jest	6	jest	6	jest	6	jest	6	jest	6	brak	1
są	6	są	6	są	6	są	6	są	6	są	6
doskonały	6	doskonały	6	doskonały	6	doskonały	6	przeciętny	4	bardzo dobry	5
5 dni roboczych	4	4 dni robocze	5	7 dni roboczych	3	4 dni robocze	5	gra nie dotarła	1	3 dni robocze	5
za zaliczeniem, kartą kredytową, gotówką w salonie	6	za zaliczeniem pocztowym, kartą kredytową	6	za zaliczeniem pocztowym	4	za zaliczeniem pocztowym, karta kredytowa	6	za zaliczeniem pocztowym, karta kredytowa	6	za zaliczeniem pocztowym, karta kredytowa, przedpłata	6
jest	6	jest	6	dotyczy niektórych tytułów	3	brak	1	brak	1	brak	1
bardzo dobra	5,49	bardzo dobra	5,26	celująca	5,66	bardzo dobra	5,40	bardzo dobra	5,09	bardzo dobra	5,03
doskonała	6	doskonała	6	doskonała	6	doskonała	6	doskonała	6	bardzo łatwa	5
doskonała	6	przeciętna	4	doskonała	6	bardzo dobra	5	doskonała	6	bardzo dobra	5
tak	6	tak	6	tak	6	tak	6	tak	6	tak	6
jest	6	jest	6	jest	6	jest	6	brak	1	jest	6
800x600, 1024x768	4	640x480, 800x600, 1024x768	6	640x480, 800x600, 1024x768	6	800x600, 1024x768	4	800x600, 1024x768	4	800x600, 1024x768	4
polski, ISO 8859-2/brak	5	polski, ISO 8859-2/brak	5	polski, ISO 8859-2/brak	5	polski, ISO 8859-2/brak	5	polski, ISO 8859-2/brak	5	polski, ISO 8859-2/brak	5
189 kB	1	162 kB	1	67 kB	2	53 kB	3	46 kB	3	86 kB	1
nie	6	nie	6	nie	6	nie	6	nie	6	nie	6
mało	5	brak	6	mało	5	mało	5	brak	6	mało	5
bardzo dobra	4,88	bardzo dobra	4,92	bardzo dobra	4,66	dobra	4,12	dobra	4,02	dobra	3,91
nowości ze świata gier	+0,1									sprzedaż sprzętu do gier	+0,1
bardzo dobra	4,98	bardzo dobra	4,92	bardzo dobra	4,66	dobra	4,12	dobra	4,02	dobra	4,01

9. miejsce Planeta Gier		10. miejsce Ahma		10. miejsce Play		12. miejsce mediaMarket		13. miejsce Wirtualny Świat		14. miejsce Ultima	
www.planetagier.com.pl		www.ahma.com.pl		www.play.com.pl		www.multimedia.pl		www.wirtualny.com.pl		www.ultima.pl	
planeta@planetagier.com.pl		biuro@ahma.com.pl		play@play.com.pl		sklep@olimp.com.pl		wirtualny@wirtualny.com.pl		ultima@ultima.pl	
dobra	3,82	dobra	3,74	dostateczna	3,37	dostateczna	2,85	dostateczna	3,42	dostateczna	2,83
ponad 300	5	262	5	1180	6	ponad 200	5	ponad 60	4	około 300	5
sześć z sześciu tytułów	6	trzy z sześciu tytułów	3	cztery z sześciu tytułów	4	trzy z sześciu tytułów	3	trzy z sześciu tytułów	3	jeden z sześciu tytułów	1
przeciętne ceny	4	przeciętne ceny	4	raczej drogo	3	przeciętne ceny	4	raczej tanio	5	przeciętne ceny	4
przeciętny	4	mierny	2	niedostateczny	1	niedostateczny	1	przeciętny	4	mierny	2
brak	1	brak	1	brak	1	brak	1	brak	1	brak	1
jest	6	jest	6	brak	1	jest	6	brak	1	brak	1
są	6	są	6	są	6	brak	1	są	6	brak	1
przeciętny	4	przeciętny	4	mierny	2	brak	1	brak	1	brak	1
12 dni roboczych	1	1 dzień roboczy	6	5 dni roboczych	4	gra nie dotarła	1	4 dni robocze	5	2 dni robocze	6
za zaliczeniem pocztowym*	4	za zaliczeniem pocztowym	4	za zaliczeniem pocztowym, karta kredytowa	6	za zaliczeniem pocztowym, karta kredytowa	6	za zaliczeniem pocztowym	4	za zaliczeniem pocztowym	4
brak	1	brak	1	brak	1	brak	1	brak	1	brak	1
dobra	3,97	dobra	3,60	dobra	4,00	bardzo dobra	4,69	dostateczna	3,46	dostateczna	3,40
przeciętna	4	dostateczna	3	przeciętna	4	bardzo łatwa	5	mierna	2	mierna	2
dostateczna	3	dostateczna	3	przeciętna	4	bardzo dobra	5	dostateczna	3	dostateczna	3
tak	6	tak	6	tak	6	tak	6	tak	6	tak	6
brak	1	brak	1	brak	1	brak	1	brak	1	brak	1
800x600, 1024x768	4	800x600, 1024x768	4	800x600, 1024x768	4	640x480, 800x600, 1024x768	6	800x600, 1024x768	4	800x600, 1024x768	4
polski, ISO 8859-2/brak	5	polski, ISO 8859-2/brak	5	polski, ISO 8859-2/brak	5	polski, ISO 8859-2/brak	5	polski, ISO 8859-2/brak	5	polski, ISO 8859-2/brak	5
51 kB	3	115 kB	1	285 kB	1	65 kB	2	54 kB	3	72 kB	2
nie	6	nie	6	nie	6	nie	6	nie	6	nie	6
brak	6	brak	6	mało	5	brak	6	brak	6	brak	6
dobra	3,87	dobra	3,69	dobra	3,59	dostateczna	3,49	dostateczna	3,43	dostateczna	3,03
				sprzedaż sprzętu do gier	+0,1					sprzedaż sprzętu do gier	+0,1
dobra	3,87	dobra	3,69	dobra	3,69	dostateczna	3,49	dostateczna	3,43	dostateczna	3,13

*Płatność kartą kredytową jest możliwa po podaniu jej numeru przez telefon

Redakcja odpowiada

Ta rubryka przeznaczona jest na głosy Czytelników. Stanowi ona forum wymiany informacji i poglądów, wyjaśniamy w niej też Wasze wątpliwości. Dla GIER nie ma niewygodnych tematów. Piszcie odważnie! Uważnie czytamy każdy list

Gramy na wyjeździe

Czy na laptopie da się grać w gry z peceta? Czy to dobry sprzęt do grania?

Lenox

Laptop to po prostu przenośny pecet. Działają na nim te same programy, co na pecetach stacjonarnych. Niestety jego cena jest nawet trzykrotnie wyższa od ceny zwykłego komputera o podobnych możliwościach.

Laptop ma wbudowaną na stałe kartę graficzną, która zwykle nie jest przeznaczona do grania – nie ma akceleratora grafiki 3D. Głośniczek laptopa ma słabą moc, rozbudowa pamięci jest droga, a ekran nawet w najdroższych modelach jest mały. W tańszych straszy niską rozdzielczością i słabym kontrastem. Tak więc laptopy pozostawiamy biznesmenom. Jeśli chcemy grać poza domem, pozostaje nam zakup konsoli przenośnej – GameBoya Color lub (w przyszłym roku) jego nowej, obiecującej wersji Advance.



Przenośny pecet to maszyna nie dla gracza

Szybciej nie znaczy lepiej

GRY są dokładne i szczegółowe i za to je cenię. Grając w zamieszczone na waszej płycie demo, świetnie się bawiłam. Pomyślałam więc o zakupieniu pełnej wersji. Jednak kto ma mi doradzić? Inne miesięczniki pisały już o tej grze, ale tam nie ma szczegółów, które Wy zamieszczacie. Proszę Was zatem, byście dawali więcej nowinek.

Marta

To prawda: nie staramy się być najszybsi, a to dlatego, że jesteśmy dokładni i rzetelni. Jeśli gra dopiero co ukazała się na polskim rynku, w GRACH znajdziesz jej minitest, a często też wersję demo na płytce. Przeprowadzenie starannego testu pełnej wersji gry wymaga sporo czasu. Jednak dzięki temu mamy pewność, że jego wyniki są wiarygodne.

Jeżeli demo gry, o której piszesz podoba Ci się, po prostu kup pełną wersję, nie przejmując się cudzymi opiniami. Żadna recenzja nie zastąpi osobistego kontaktu z grą!

Luz, humor i naklejki

Bądźcie bardziej na luzie! Wasi redaktorzy i recenzenci mogliby czasem zażartować. Wprowadźcie dział Humor. Od czasu do czasu opublikujcie jakiś dodatek, na przykład naklejki z postaciami z gier.

Damianno

Zgadzamy się, że gry komputerowe to świetny sposób, aby się wyluzować i poprawić sobie humor. Jednak przy ich zakupie podejmujemy decyzję finansową. Gry nie są tanie, więc czujemy się w obowiązku informować Czytelników, na co tak naprawdę wydają swoje pieniądze.

Traktujemy to zadanie poważnie. Nie dziw się więc, że GRY są pismem na serio. Po luz, humor, naklejki i plakaty sięgnij do miesięcznika PLAY, naszego lekko zwariowanego młodszego braciszka.

Proste pytanie

Co robić, kiedy komputer się zawiesza?

Iza

Na to pytanie nie ma prostej odpowiedzi. Zawsze warto zainstalować z płytki GIER najnowszą wersję pakietu DirectX i sterowników karty graficznej.

Jeśli to nie pomaga, sprawdzamy, czy w pamięci naszego peceta nie znajduje się za dużo programów. Nawet zaraz po włączeniu komputera w pamięci są różne programy wczytywane podczas startu systemu. Aby zobaczyć ich listę, naciskamy jednocześnie klawisze [ctrl] [alt] [del] (ale tylko raz!).

Czasem w systemie panuje taki bałagan, że trzeba go ponownie zainstalować. Ale takie sprzątanie Windows to temat na duży artykuł. No i zawsze warto zadzwonić do nas po radę (w piątki od 12 do 17).

Zapytaj GRY!

Czekamy na Wasze listy pod adresem:
redakcja
Komputer ŚWIAT GRY
Al. Jerozolimskie 181
02-222 Warszawa
tel. (022) 608 41 13
(w piątki od 12 do 17)
faks (022) 608 42 93
http://gry.komputerswiat.pl
adres e-mail:
gry@komputerswiat.pl

UCZYMY SIĘ ODCZYTYWAĆ TABELKĘ GIER

Mój komputer to Celeron 400 MHz z 128 MB RAM i kartą Savage 16. Czy moglibyście podać, któremu komputerowi z tabelki odpowiada mój PC?

Grzybek, Koszalin

Popatrzmy: w naszej tabelce Celeron 366 (Twój jest tylko nieznacznie szybszy) to rzędy od 4. do 6. Za to komputery ze 128 MB RAM zajmują u nas rządki 10. – 15., więc awansujemy Twojego peceta do rządków 7. – 9. Karta Savage (zakładamy, że masz układ Savage 3D) ma wydajność porównywalną z Voodoo II. W rządku 7. znajdujemy komputer z kartą Diamond Monster 3D II, która wykorzystuje układ Voodoo II. To właśnie jemu mniej więcej odpowiada Twój sprzęt. Jeśli masz kartę z układem Savage 4, ma ona osiągi zbliżone do STB Voodoo 3 2000 w tym samym rządku.

OBRAZ – TEST NA 36 KOMPUTERACH I KARTACH GRAFICZNYCH	10,8%	bardzo dobry
Pentium 133/32 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 PCI	0,6%	niegrywalne • niegrywalne
Pentium 133/32 MB + ATI Expert@Play • Diamond Fire 1000	0,6%	niegrywalne • niegrywalne
Pentium 133/32 MB + Diamond Viper V550 • Matrox G 200	0,6%	niegrywalne • niegrywalne
Celeron 366/32 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny
Celeron 366/32 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny
Celeron 366/32 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	płynny • płynny
Pentium II 350/64 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny
Pentium II 350/64 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny
Pentium II 350/64 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	płynny • płynny
AMD K6 II 400/128 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny
AMD K6 II 400/128 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny
AMD K6 II 400/128 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	płynny • płynny
Pentium III 500/128 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny
Pentium III 500/128 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny
Pentium III 500/128 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	płynny • płynny
AMD Athlon 600/256 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny
AMD Athlon 600/256 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny
AMD Athlon 600/256 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	płynny • płynny



Na pomoc!





Pułapki w Simonie

Gram w Simona 2 z waszej płyty. W punkcie 58. uciekł mi kot. Co robić?

Ewelina Rudzik, Kraków

Idziemy do Lasu Mroku i wędrujemy w prawo, aż znajdziemy kota. Gdy ponownie ucieknie, wracamy do Chatki. I tym razem pamiętamy o zamknięciu drzwi (ikona Otwórz).

Wasza gra z Simonem jest uszkodzona – muzyka działa, ale tylko po pierwszym uruchomieniu, a potem już nic, cisza, także w innych grach. Muszę restartować komputer, żeby coś usłyszeć.

Wojciech Jedynak, Górna

Jeżeli wychodzimy z gry Simon the Sorcerer 2, używając kombinacji klawiszy [alt] [F4], muzyka rzeczywiście zostaje wyłączona, także w innych grach. Nie jest to przez nas zawinione. Należy stosować sposób podany w ściągawce: używamy kartki, którą Simon od początku nosi w czapce, klikamy na napis i wciskamy klawisz [T].



Po przesunięciu lewara w pokoju z goblinem ekran robi się całkiem czarny. Gra działa dalej, ale jest chyba popsuta! Proszę o pomoc.

Witold Karczkowski

Nie, wszystko jest w porządku. Po prostu lewar wyłącza światło w świecie gry (w pokoju i na korytarzu). Jeśli nic nie widzisz na ekranie, zwiększ jasność i kontrast w monitorze. Dalej postępuj według ściągawki.

Kiedy próbuję dać dzieciakowi balon (punkt 51.), dowiaduję się, że mu się to nie podoba.

PeePee

Aby dać balon dzieciakowi, nie bierzemy go! Po prostu klikamy na ikonę Oddaj, na balon i na dzieciaka.

Jak zafarbować ciuch na zielono? Robię tak, jak napisaliście i nic się nie dzieje.

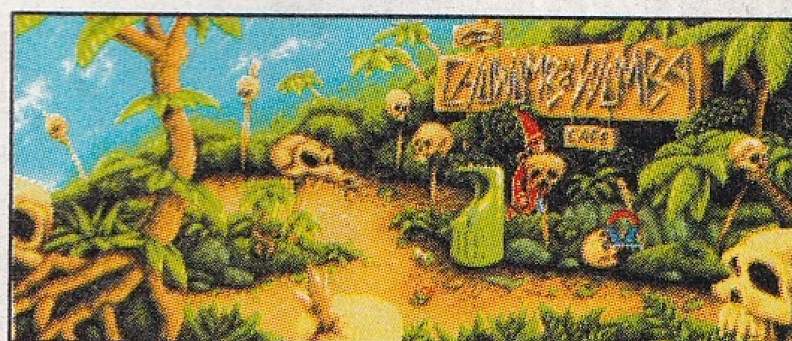
Pozdrowienia od T.T.A.A.

Trzeba cierpliwie poczekać, aż praczka sięgnie po podłożony ciuch. Może to potrwać nawet kilka minut!

Nie da się włożyć kartki do lunety. Kiedy na nią klikam, nie pojawia się nazwa.

Chrobotek

Teleskop to nie ta wielka, pogięta rura. Jest mały i prawie niewidoczny. Znajduje się pod rękami pirata. Naciśnij [F10], wtedy widać, gdzie kliknąć.



RYNEK PISM O GRACH

TYTUŁ	SPRZEDAŻ	TENDENCJA
CD ACTION	125 228 [1]	↓
KOMPUTER ŚWIAT	120 006 [1]	↓
KOMPUTER ŚWIAT GRY	112 150 [1]	↑
PLAY	84 700 [1]	– [2]
CLICK!	75 407 [1]	↓
NEO PLUS	31 482 [3]	↑
RESET i RESET CD	24 122 [1]	↓
ACTION PLUS	– [4]	?
GAMESTATION	– [4]	?
GRY KOMPUTEROWE	– [4]	?
IO	– [4]	?
NEW S SERVICE	– [4]	?
PLAYSTATION MAGAZYN	– [4]	?
PLAYSTATION PLUS	– [4]	?
PSX EXTREME	– [4]	?
PSX FAN	– [4]	?
ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH	– [4]	?

1 – dane z czerwca 2000, potwierdzone przez Związek Kontroli Dystrybucji Prasy; 2 – nowość na rynku; 3 – informacja od wydawcy (dotyczy czerwca 2000); 4 – wydawca nie udostępnia danych



fot. Marek Zawadzki

Pisma o grach co miesiąc kuszą kolorowymi okładkami. Zanim pobiegniesz do kiosku – przeczytaj u nas. GRY nie boją się pisać o konkurencji. Aby pomóc Ci w wyborze, prezentujemy zawartość innych polskich magazynów o grach

Kiosk GIER



Numer: 4/2000
Płyta: brak
Cena: 3,50 zł

Temat tytułowy
test gry Virtua Tennis

Testy
Fur Fighters, Parasite Eve II, Resident Evil: Code Veronica, Grand Prix 3

Inne
dwustronny plakat-gigant, 24 naklejki z bohaterami gier



Numer: 24/2000
Płyta: brak
Cena: 3,50 zł

Temat tytułowy
zanim kupisz komputer: jaki pecet dla kogo

Tematy
test twardych dysków, kurs programowania w Java Scripcie, wskazówki do Star Office'a

Inne
gry dla dzieci, zestawy głośno mówiące



Numer: 11/2000
Płyta: brak
Cena: 5,90 zł

Temat tytułowy
PlayStation 2 – podsumowanie przed premierą

Recenzje i opisy
Spyro 3, Driver 2, Dino Crisis 2, Duke Nukem LOTB, NHL 2001, Fur Fighters, Sega GT, Street Fighter 3, MTV Pure Ride

Inne
relacja z wystawy Tokyo Game Show Jesień 2000



Numer: 11/2000
Płyta: 2xCD
Cena: 16,99 zł

Temat tytułowy
recenzja gry Baldur's Gate II

Recenzje
Command & Conquer: Red Alert 2, Sacrifice, Homeworld: Cataclysm, Sydney 2000, Heavy Metal F.A.K.K. [2]

Inne
kurs języków programowania C++ i Pascal, przyśpieszanie Windows, Windows ME PL



Numer: 11/2000
Cena bez CD: 5,50 zł z 2xCD: 13,95 zł z DVD: 24,99 zł

Temat tytułowy
recenzja gry Blair Witch: Rustin Parr

Recenzje
Sydney 2000, Carmageddon TDR 2000, Star Trek Voyager: Elite Force, Baldur's Gate II, Premier Football Manager 2001, Midnight Racing

Inne
porady do Imperium Galactica II



Numer: 11/2000
Cena bez CD: 3,50 zł
Cena z CD: 9,90 zł

Temat tytułowy
recenzja gry Baldur's Gate II

Recenzje
Carmageddon TDR 2000, The Sims: Światowe życie, Midtown Madness 2, Blair Witch: Rustin Parr, Star Trek: New Worlds, Star Trek Voyager: Elite Force

Inne
opisy sprzętu, internet



Numer: 11/2000
Płyta: brak
Cena: 6,90 zł

Temat tytułowy
recenzja gry Baldur's Gate II

Recenzje
Animorphis, Break Out, Zeus: Master of Olympus, Empire of the Ants, Frogger 2, Star Trek: New Worlds, Combat Flight Simulator, Metal Gear Solid

Inne
pamięci masowe: dziś i jutro, test 8 padów, Płonące ptaki



Numer: 11/2000
Płyta: 1xCD
Cena: 13,90 zł

Temat tytułowy
recenzja gry Baldur's Gate II

Recenzje
Star Trek Voyager: Elite Force, Star Trek: New Worlds, Crimson Skies, Blair Witch: Rustin Parr

Inne
do numeru dołączona gra paragrafowa Dreszcz (32 strony)

GRY oceniają sprawiedliwie, bez taryfy ulgowej. Wszystkie gry przechodzą w naszej redakcji szczegółowe testy. Na tej stronie porównujemy werdykty GIER z ocenami innych pism

Porównanie ocen

W naszym zestawieniu znalazły się wszystkie wydane w tym roku numery czasopism, od styczniowego do październikowego. Przy każdej grze podajemy jej ocenę oraz platformę sprzętową, której ta ocena dotyczy.

Różne pisma stosują różne skale ocen – oprócz znanej z GIER skali szkolnej spotykamy procentową, dziesiętną i pięciopunktową. Wszystkie oceny w poniższym zestawieniu zostały przeliczone według naszej skali i na tej podstawie zaznaczone odpowiednim kolorem. Wyniki są ciekawe, a tabela stale się powiększa.

SKALA OCEN

celująca powyżej 5,49	**dostateczna** od 2,50 do 3,49
bardzo dobra od 4,50 do 5,49	**mierna** od 1,50 do 2,49
dobra od 3,50 do 4,49	**niedostateczna** poniżej 1,50

PRZEGLĄD OCEN WYSTAWIONYCH PRZEZ POLSKIE CZASOPISMA O GRACH

Tytuł gry	Typ gry	GRY	Komputer Świat	Play	CD ACTION	CLICK!	GRY KOMPUTEROWE	NEO PLUS	NEW S SERVICE	PLAYSTATION MAGAZYN	PSX EXTREME	RESET	ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH
Age of Empires II: Conquerors	strategiczna				PC: 9/10		PC: 85%		PC: 8/10			PC: 9/10	
Colin McRae Rally 2.0	wyścigowa			PSX: 9,2/10				PSX: 9/10		PSX: 9/10	PSX: 8/10		
Crime Cities (PL)	zręcznościowa				PC: 9+/10	PC: 5-/6			PC: 7/10			PC: 7/10	
CueClub (PL)	zręcznościowa				PC: 8/10	PC: 5-/6						PC: 4,5/10	
Dark Reign 2	strategiczna	PC: 4,34			PC: 7/10	PC: 3/6	PC: 86%		PC: 8/10			PC: 7,5/10	PC: 4/5
Deus Ex	fabularna				PC: 10/10	PC: 6-/6	PC: 91%		PC: 7/10			PC: 9,5/10	PC: 5/5
Diablo II (PL)	fabularna	PC: 4,77	PC: 5,31	PC: 8,8/10	PC: 10/10	PC: 5/6	PC: 87%		PC: 8/10			PC: 8/10	PC: 5/5
Die Hard Trilogy 2: Viva Las Vegas	zręcznościowa	PSX: 3,32			PC: 6/10	PC: 4/6	PC: 80%		PC: 5/10	PSX: 8/10	PSX: 6/10	PC: 7/10	PC: 2/5
Dino Crisis	zręcznościowa			PC: 5,5/10	PC: 7/10		PC: 79%		PC: 7/10			PC: 6,5/10	
F1 World Grand Prix	wyścigowa				PC: 7/10	PC: 4/6		PSX: 6/10	PC: 7/10				
Faraon (PL)	strategiczna	PC: 5,10	PC: 4,99		PC: 9/10	PC: 4/6	PC: 83%		PC: 8/10			PC: 9/10	PC: 5/5
Freespace 2 (PL)	symulacyjna	PC: 5,08			PC: 6/10	PC: 4/6			PC: 7/10				PC: 5/5
Grand Prix 3 (PL)	wyścigowa	PC: 5,10	PC: 5,35	PC: 9,2/10	PC: 9/10	PC: 5+/6	PC: 92%		PC: 6/10			PC: 9/10	PC: 5/5
Ground Control	strategiczna	PC: 5,14	PC: 4,77		PC: 9/10	PC: 6/6	PC: 87%		PC: 8/10			PC: 8/10	PC: 4/5
Heavy Metal F.A.K.K.²	zręcznościowa	PC: 4,62				PC: 5-/6	PC: 81%		PC: 8/10			PC: 9/10	
Homeworld: Cataclysm	symulacyjna					PC: 5+/6	PC: 86%		PC: 8/10				
Icewind Dale (PL)	fabularna	PC: 4,60			PC: 8/10	PC: 5-/6	PC: 87%		PC: 8/10			PC: 7,5/10	PC: 5/5
Imperium Galactica II	strategiczna	PC: 4,62		PC: 8,0/10	PC: 8+/10	PC: 3/6	PC: 90%		PC: 7/10			PC: 7,5/10	PC: 5/5
KISS Psycho Circus	zręcznościowa	PC: 3,73		DC: 7,0/10	PC: 8/10	PC: 4/6	PC: 80%		PC: 7/10			PC: 8,5/10	
Kleopatra – królowa Nilu (PL)	strategiczna	PC: 4,54			PC: 7/10	PC: 4/6	PC: 80%		PC: 7/10			PC: 8/10	PC: 4/5
Kryształowy klucz (PL)	zręcznościowa				PC: 5/10	PC: 3-/6	PC: 45%					PC: 3/10	
Lemmingi: Rewolucja (PL)	zręcznościowa	PC: 4,25			PC: 7/10	PC: 4/6	PC: 82%		PC: 8/10			PC: 7,5/10	PC: 4/5
Majesty (PL)	strategiczna	PC: 4,41	PC: 4,91		PC: 9/10	PC: 5/6	PC: 84%		PC: 7/10			PC: 8/10	PC: 5/5
MDK 2 (PL)	zręcznościowa	PC: 5,25		PC: 9,0/10	PC: 9/10	PC: 5/6	PC: 88%		PC: 8/10			PC: 8,5/10	PC: 3/5
Metal Fatigue	strategiczna	PC: 4,90			PC: 8/10	PC: 5/6	PC: 84%		PC: 7/10			PC: 9/10	PC: 4/5
Micro Maniacs	zręcznościowa			PSX: 8,0/10				PSX: 7/10			PSX: 9/10		
Moto Racer World Tour	wyścigowa					PSX: 4/6		PSX: 7/10			PSX: 8/10		
Parasite Eve II	zręcznościowa			PSX: 9,0/10				PSX: 8/10		PSX: 7/10			
Pompei (PL)	przygodowa	PC: 4,68			PC: 7/10	PC: 3-/6	PC: 45%		PC: 8/10			PC: 6,5/10	
Railroad Tycoon II (PL)	strategiczna		PC: 4,15		PC: 5/10	PC: 4/6		PSX: 6/10		PSX: 5/10	PSX: 7/10		
Rayman 2	zręcznościowa						PC: 82%	PSX: 7/10		PSX: 8/10		PSX: 9/10	PC: 5/5
Resident Evil 3: Nemesis	zręcznościowa			PSX: 8,8/10	PC: 7/10					PSX: 10/10	PSX: 7/10		
Ring	zręcznościowa					PC: 3-/6	PC: 50%					PC: 5/10	
Rollcage Stage II	wyścigowa			PSX: 7,5/10	PC: 9/10	PSX: 5/6	PC: 65%		PC: 7/10		PSX: 7/10	PC: 8/10	PC: 4/5
Shogun (PL)	strategiczna	PC: 5,13	PC: 5,09		PC: 9/10	PC: 5/6	PC: 92%		PC: 9/10			PC: 8/10	PC: 5/5
SnoCross Championship Racing	wyścigowa							PSX: 6/10		PSX: 8/10	PSX: 7/10		
Spiderman	zręcznościowa			PSX: 8,6/10				PSX: 8/10		PSX: 9/10	PSX: 8/10		
Submarine Titans (PL)	strategiczna				PC: 9+/10	PC: 5-/6	PC: 82%		PC: 8/10			PC: 8,5/10	
Sydney 2000	zręcznościowa					PC: 5+/6		PSX: 3/10	PC: 8,5/10		PSX: 7/10	PC: 6/10	
Team Buddies	zręcznościowa			PSX: 7,5/10		PSX: 4/6		PSX: 7/10			PSX: 9/10		
Tenchu 2	zręcznościowa					PSX: 5/6		PSX: 8/10			PSX: 8/10		
Thief II: Metal Age	zręcznościowa	PC: 5,42			PC: 8/10	PC: 4/6	PC: 89%		PC: 9/10			PC: 9/10	PC: 5/5
TOCA World Touring Cars	wyścigowa			PSX: 8,4/10				PSX: 8/10		PSX: 10/10	PSX: 8/10		
Traffic Giant	strategiczna				PC: 6/10	PC: 3/6			PC: 7/10			PC: 7,5/10	
Urban Chaos	zręcznościowa			PC: 8,7/10	PC: 8/10			PSX: 7/10	PC: 7/10	PSX: 8/10	PSX: 7/10	PC: 9/10	PC: 4/5
Vampire: The Masquerade	fabularna		PC: 4,66	PC: 9,3/10	PC: 8/10	PC: 4/6	PC: 84%		PC: 9/10			PC: 8,5/10	PC: 4/5
Warlords: Battlecry	strategiczna	PC: 4,70			PC: 7+/10	PC: 5/6	PC: 77%		PC: 7/10			PC: 8/10	PC: 4/5



fot. Marek Nelken

Najniższe ceny w kraju

Przewodnik po korzystnych ofertach gier

Jeżeli zamierzamy zrobić zakupy w pobliskim sklepie z grami, sprawdźmy, czy nie warto udać się do konkurentów. Coraz więcej sklepów walczy o klienta i obniża ceny, sprzedając gry taniej, niż zalecają ich wydawcy. Warto popierać te inicjatywy i właśnie w tych miejscach zostawiać swoje pieniądze.

Zestawienie najniższych cen gier powstaje w efekcie analizy ogłoszeń publikowanych w polskich gazetach i czasopismach oraz ofert firm komputerowych nadsyłanych wprost do redakcji GIER.

Zestawienie nie jest oficjalnym cennikiem. GRY niestety nie są w stanie weryfikować wszystkich poniższych ofert. Chcemy po prostu dać Czytelnikom orientację w rynku. A także uświadomić, że choć gry są drogie, to zawsze można znaleźć tańsze oferty i zaoszczędzić.

UWAGA SKLEPY

Prosimy o nadsyłanie ciekawych ofert do tej rubryki faksem na numer (022) 6084077 lub pocztą elektroniczną pod adresem gry@komputerswiat.pl Zestawienie najniższych cen w kraju ukazuje się w każdym numerze GIER

ZESTAWIENIE NAJNIŻSZYCH CEN GIER NA POSZCZEGÓLNE PLATFORMY

Gra		Cena (zł)	Sprzedawca	Miejsowość	Telefon	Witryna internetowa
Platforma PC						
Agharta (PL)	↑	45	Sirius	Wadowice	(033) 8235211	www.sirius.pl
Alien vs. Predator Gold	→	109	Sirius	Wadowice	(033) 8235211	www.sirius.pl
Ashgan	↓	55	Sirius	Wadowice	(033) 8235211	www.sirius.pl
Atlantis 2 (PL)	↓	68	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Aztec (PL)	↑	55	PiM	Warszawa	(022) 6542365	
Baldur's Gate + dodatek[2] (PL)	↓	135	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Blair Witch Project, cz.1	●	89,99	Media Markt[1]	Czeladź	(032) 7639999	
Carmageddon 2000 TDR	●	89	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Creatures Adventures	↓	95	Sirius	Wadowice	(033) 8235211	www.sirius.pl
Crime Cities (PL)	●	89	edyskont.pl	Warszawa	(022) 8285151	www.edyskont.pl
CueClub (PL)	●	49,99	Media Markt[1]	Czeladź	(032) 7639999	
Demise: Rise of Ku'Tan (PL)	↑	89,99	Media Markt[1]	Czeladź	(032) 7639999	
Deus Ex	↑	125	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	
Diablo II (PL)	↓	134	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Die Hard Trilogy 2	↑	109	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	
F.A. Premier League Stars 2001	●	109	Media Markt[1]	Czeladź	(032) 7639999	
Faraon (PL)	↓	139	PiM	Warszawa	(022) 6542365	
Faust (PL)	↑	75	Sirius	Wadowice	(033) 8235211	www.sirius.pl
FIFA 2000	↓	69	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Flojd (PL)	↓	35,9	edyskont.pl	Warszawa	(022) 8285151	www.edyskont.pl
Freespace 2 (PL)	↓	68	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Grand Prix 3 (PL)	↑	98	Planeta Gier	Warszawa	(022) 8637672	www.planetagier.com
Ground Control	→	139	Sirius	Wadowice	(033) 8235211	www.sirius.pl
Grand Theft Auto 2 (PL)	→	69,99	Media Markt[1]	Czeladź	(032) 7639999	
Gunship!	↓	79	Media Markt[1]	Czeladź	(032) 7639999	
Hokus Pokus Różowa Pantera (PL)	↑	59,99	Media Markt[1]	Czeladź	(032) 7639999	
Homeworld	→	143	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	
Hugo (PL)	→	89	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	
Icewind Dale (PL)	↑	87	Planeta Gier	Warszawa	(022) 8325430	www.planetagier.com
Imperium Galactica II	↑	106	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Invictus: w cieniu Olimpu (PL)	↑	75	Sirius	Wadowice	(033) 8235211	www.sirius.pl
Kleopatra (PL)	↓	85	PiM	Warszawa	(022) 6542365	
MDK 2 (PL) + MDK (PL)	↓	69	edyskont.pl	Warszawa	(022) 8285151	www.edyskont.pl
Messiah (PL)	●	27	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Metal Fatigue	→	139	PiM	Warszawa	(022) 6542365	
Midnight Racing (PL)	↓	55	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Might & Magic VII (PL)	→	79	Exe	Wrocław	(071) 3537002	www.exe.com.pl
Need for Speed: Porsche 2000	→	99	Media Markt[1]	Czeladź	(032) 7639999	
Planescape Torment (PL)	↑	139	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Pompei (PL) + Saga (PL)	↓	60	PiM	Warszawa	(022) 6542365	
F.A. Football Manager 2001	●	115	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	
Shogun: Total War (PL)	↓	99	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Sydney 2000	↓	119	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
The Sims (PL)	→	98,99	Media Markt[1]	Czeladź	(032) 7639999	
The Sims: Światowe życie (PL)	↑	65	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Tomb Raider IV: Last Revelation	→	95	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	
Tymoteusz (PL)	●	57	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	
Tzar (PL)	→	65	Sirius	Wadowice	(033) 8235211	www.sirius.pl
Ultima Online: Renaissance	↑	89,99	Media Markt[1]	Czeladź	(032) 7639999	
Unreal Tournament	↓	89	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Vampire: The Masquerade	↓	179	Sirius	Wadowice	(033) 8235211	www.sirius.pl
Warlords: Battlecry	●	95	Sirius	Wadowice	(033) 8235211	www.sirius.pl
Wehikuł czasu (PL)	↑	75	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	
Wing Comm. Prophecy Gold	●	57	Axis	Świebodzin	(068) 3827229	
Platforma PlayStation						
Colin McRae Rally 2.0	→	179	edyskont.pl	Warszawa	(022) 8285151	www.edyskont.pl
Evo Space Adventure	↓	68,99	Media Markt[1]	Czeladź	(032) 7639999	
Final Fantasy VIII	→	109	edyskont.pl	Warszawa	(022) 8285151	www.edyskont.pl
Gran Turismo 2	↓	109	Media Markt[1]	Czeladź	(032) 7639999	
In Cold Blood	↓	185,90	edyskont.pl	Warszawa	(022) 8285151	www.edyskont.pl
Koudelka	●	195	World Games	Mińsk Maz.	612 301 844	www.republika.pl/wgames
Need for Speed Porsche 2000	↑	195	World Games	Mińsk Maz.	0601 301 844	www.republika.pl/wgames
Nightmare Creatures 2	●	195	World Games	Mińsk Maz.	611 301 844	www.republika.pl/wgames
Parasite Eve 2	→	195	World Games	Mińsk Maz.	610 301 844	www.republika.pl/wgames
Rayman 2	↓	189	Media Markt[1]	Czeladź	(032) 7639999	
Rollcage Stage 2	→	109	Media Markt[1]	Czeladź	(032) 7639999	
Sled Storm	↓	68	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Soviet Strike	↓	68	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Spider Man	●	195	World Games	Mińsk Maz.	609 301 844	www.republika.pl/wgames
Tekken 3	↓	89	edyskont.pl	Warszawa	(022) 8285151	www.edyskont.pl
Tenchu 2	↓	189	Media Markt[1]	Czeladź	(032) 7639999	
Platforma Dreamcast						
Deep Fighter	●	230	World Games	Mińsk Maz.	0601 301 844	www.republika.pl/wgames
Dynamite Cop	●	159	Comat	Warszawa	(022) 6302977	www.comat.com.pl
GTA 2	●	230	World Games	Mińsk Maz.	0601 301 844	www.republika.pl/wgames
Marvel vs. Capcom 2	●	230	World Games	Mińsk Maz.	0601 301 844	www.republika.pl/wgames
Nightmare Creatures II	●	230	World Games	Mińsk Maz.	0601 301 844	www.republika.pl/wgames
Plasma Sword	●	230	World Games	Mińsk Maz.	0601 301 844	www.republika.pl/wgames
Sega World Wide Soccer 2000	●	159	Comat	Warszawa	(022) 6302973	www.comat.com.pl
Street Fighter Alpha 3	●	230	World Games	Mińsk Maz.	0601 301 844	www.republika.pl/wgames
Supercross 2000	●	230	World Games	Mińsk Maz.	0601 301 844	www.republika.pl/wgames
Tomb Raider 4	●	169	Comat	Warszawa	(022) 6302975	www.comat.com.pl
Virtua Athlete 2K	●	230	World Games	Mińsk Maz.	0601 301 844	www.republika.pl/wgames
Virtua Tennis	●	230	World Games	Mińsk Maz.	0601 301 844	www.republika.pl/wgames
Worms Armaggedon	●	159	Comat	Warszawa	(022) 6302976	www.comat.com.pl

Porównując powyższe zestawienie z tym z poprzedniego numeru, GRY ustaliły, które towary staniały ↓, które zdrożały ↑, które nie zmieniły ceny →, a które dopiero pojawiły się w sklepach ●. Ceny uwzględniają koszt wysyłki

[1]Supermarkety Media Markt znajdują się też w: Częstochowie, tel. (034) 3670100, Łodzi, tel. (042) 6773100, Poznaniu, tel. (061) 8744800, Warszawie, tel. (022) 7711100 i Zabrzu, tel. (032) 3737100

[2]Opowieści z Wybrzeża Mieczy

PRAKTYCZNE KONTAKTY – ADRESY DYSTRYBUTORÓW GIER

Nazwa firmy	Adres	Telefon	Faks	Witryna internetowa	Producenci, których gry firma rozprowadza w Polsce
APN Promise	00-108 Warszawa, Zielna 39	(022) 6549064	(022) 8264015	www.promise.com.pl	Microsoft
CD Projekt	03-301 Warszawa, Jagiellońska 74	(022) 5196919	(022) 5196951	www.cdprojekt.com	Acclaim, Blizzard, Blue Byte, Cryo, Hasbro, Infogrames, Interplay
CODA	01-958 Warszawa, Jowisza 8	(022) 8647824	(022) 8647825	www.coda.com.pl	Adventuresoft, Day Dream, Microids, Paninteractive, Savannah, THQ
IM Group[3]	02-916 Warszawa, Okrężna 3	(022) 6422766	(022) 6422769	www.imgroup.com.pl	3DO, Codemasters, Eidos, Electronic Arts, Empire, LEGO Media, Novalogic, Titus, własne produkty
LEM	02-916 Warszawa, Chochołowska 3c	(022) 6428165	(022) 6429921	www.lem.com.pl	Activision, Europress, GT Interactive, UBI Soft
LK Avalon	35-959 Rzeszów, skr. poczt. 66	(017) 8567767	(017) 8569912	www.lkavalon.com	własne produkty
MarkSoft	01-872 Warszawa, Perzyńskiego 2	(022) 6639390	(022) 6639298	www.marksoft.com.pl	7th Level, Empire, Flair oraz własne produkty
Play it!	33-300 Bielsko-Biała, Wyspiańskiego 10	(033) 8118729	(033) 8123141	www.play-it.pl	Mindscape, Red Orb, Take 2 Interactive, Sierra, SSI
Sony Polska	00-869 Warszawa, Jana Pawła II 29	(022) 6538333	(022) 6538300	www.sony.com.pl	tylko własne produkty: konsola PlayStation i gry
Techland	63-400 Ostrów Wlkp., Żółkiewskiego 3	(062) 7372747	(062) 7372749	www.techland.com.pl	Rage Software oraz własne produkty
TopWare	43-300 Bielsko-Biała, Kamińskiego 19	(033) 8130316	(033) 8130304	www.topware.pl	Metropolis, Monolith, Sir-Tech, Valkyria oraz własne produkty

[3] Firma powstała z połączenia firm IPS Computer Group i Mirage

Zamów roczną prenumeratę

a w prezencie dostaniesz:

ten segregator na 12 płyt CD



i 10 procent rabatu

Wystarczy tylko:

1. wyciąć i wypełnić zamieszczony obok formularz
2. uiścić opłatę na poczcie lub w banku

Prenumeratę możesz zamówić od dowolnego numeru na:

- **kwartał** (trzy numery) – **20,70 złotych**
- **pół roku** (sześć numerów) – **41,40 złotych**
- **rok** (12 numerów i segregator) – **74,40 złotych**

Termin realizacji zamówienia to maksymalnie cztery tygodnie od otrzymania wpłaty. Prenumerata realizowana jest na terenie całego kraju. Koszty manipulacyjne związane z dokonaniem wpłaty ponosi zamawiający. Koszty przesyłki ponosi wydawca.

Gwarantujemy zwrot pieniędzy w wypadku odwołania zamówienia. Zamówienie można odwołać pisemnie bez podania przyczyny w terminie 14 dni po otrzymaniu pierwszego numeru. Zwracamy wpłaconą kwotę w całości (po odesłaniu segregatora).

Segregator można kupić oddzielnie za 15 złotych, nie zamawiając prenumeraty.

We wszystkich sprawach dotyczących prenumeraty i reklamacji prosimy kontaktować się z Działem Prenumeraty telefonicznie (w godz. 9-16), telefon (022) 608 40 02, 608 42 06,telefon /faks (022) 608 40 07 lub listownie pod adresem: 02-303 Warszawa 79, skrytka pocztowa nr 229. E-mail: kolportaz@axelspringer.com.pl



Odcinek dla wpłacającego

zł gr

słownie:

WPŁACAJĄCY: imię, nazwisko/nazwa firmy

ulica:

miasto: kod:

NIP

AS AXEL SPRINGER POLSKA

02-222 Warszawa, Al. Jerozolimskie 181 – Ochota Office Park

Konto: BRE BANK SA O/Warszawa 11401010-00-524779-PLNCURRO2-47

Stempel | Podpis | Pobrano opłatę | zł

Odcinek dla posiadacza rachunku

zł gr

słownie:

WPŁACAJĄCY: imię, nazwisko/nazwa firmy

ulica:

miasto: kod:

NIP

AS AXEL SPRINGER POLSKA

02-222 Warszawa, Al. Jerozolimskie 181 – Ochota Office Park

Konto: BRE BANK SA O/Warszawa 11401010-00-524779-PLNCURRO2-47

Stempel | Podpis | Pobrano opłatę | zł

Odcinek dla banku

zł gr

słownie:

WPŁACAJĄCY: imię, nazwisko/nazwa firmy

ulica:

miasto: kod:

NIP

AS AXEL SPRINGER POLSKA

02-222 Warszawa, Al. Jerozolimskie 181 – Ochota Office Park

Konto: BRE BANK SA O/Warszawa 11401010-00-524779-PLNCURRO2-47

Stempel | Podpis | Pobrano opłatę | zł

Odcinek dla poczty

zł gr

słownie:

WPŁACAJĄCY: imię, nazwisko/nazwa firmy

ulica:

miasto: kod:

NIP

AS AXEL SPRINGER POLSKA

02-222 Warszawa, Al. Jerozolimskie 181 – Ochota Office Park

Konto: BRE BANK SA O/Warszawa 11401010-00-524779-PLNCURRO2-47

Stempel | Podpis | Pobrano opłatę | zł

W NASTĘPNYM NUMERZE

Komputer ŚWIAT GRY

pismo + płyta CD + pełna wersja 6,90 zł

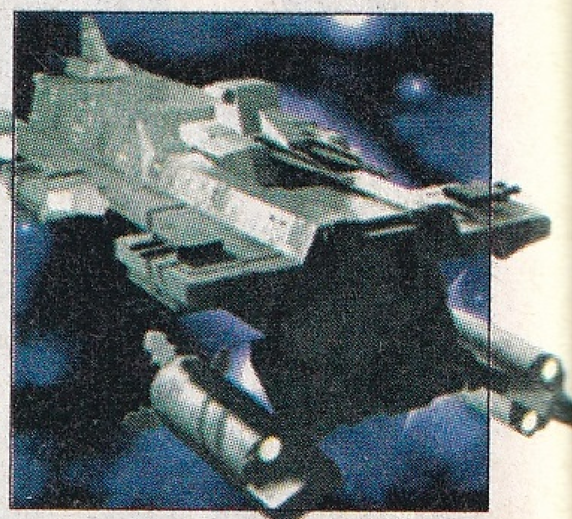
Star Trek Voyager: Elite Force



Statek kosmiczny Voyager wpadł w pułapkę. Los załogi zależy tylko od naszej pomysłowości i refleksu. **GRY** testują najnowszą strzelaninę używającą programu graficznego Quake'a III!

TESTY GIER

Starlancer



45. Dywizjon Ochotników trafia w sam środek kosmicznej wojny. O wyniku decyduje gracz zasiadający za sterami gwiezdnego myśliwca

NHL 2001



Oto kolejna gra ze znanej sportowej serii. Czy okaże się tak dobra jak poprzednicy? Innymi słowy, czy NHL 2001 to najlepszy hokej na pecety? Z **GRAMI** poznamy odpowiedź!

ŚCIĄGAWKI



Warlords: Battlecry

W tej strategii czasu rzeczywistego wszystko zależy od dowódcy. Z poradnikiem **GIER** każdy sięgnie po sławę wielkiego wodza!

Wehikuł czasu

Gdy Brendan Wales włączył swą machinę, nie wszystko poszło zgodnie z planem. Trafił do tajemniczego Świata Piasku. **GRY** pomogą mu powrócić do swojej epoki.



Szukaj w kioskach już 13 grudnia!

STOPKA REDAKCYJNA

Komputer ŚWIAT GRY

Szefowie zespołu redakcyjnego: Marcin Przasnyski, Aleksy Uchański
Sekretarz redakcji: Wojciech Setlak
Redaktor graficzny: Anna Maria Woźniak
Redaktor merytoryczny: Jacek Komuda
Redaktor techniczny: Marcin Góral
Korekta: Maria Lipszyc
Redaktor płyty CD: Mateusz Ożyński

Zespół: Andrzej Balcerzak, Zbigniew Binienda, Adam Lomnic, Dariusz Michalski, Piotr Nowakowski, Rafał Skrzypek, Błażej Wardęcki, Tadeusz Zieliński

Adres redakcji: Komputer ŚWIAT GRY Axel Springer Polska Sp. z o.o. 02-222 Warszawa, Aleje Jerozolimskie 181 (Ochota Office Park), **Telefon:** 608 41 13 (w piątki od 12 do 17), **Faks:** 608 42 93
Dział Prenumeraty: Łukasz Szmigrodzki, tel. (022) 608 42 06
E-mail: gry@komputerswiat.pl
Adres w internecie: http://gry.komputerswiat.pl

Listy do redakcji i pytania do redaktorów prosimy kierować pod adresem redakcji lub pod redakcyjny numer faksu

Wydawca: Axel Springer Polska Sp. z o.o. członek Izby Wydawców Prasy i Związku Kontroli Dystrybucji Prasy
Adres: 02-222 Warszawa Aleje Jerozolimskie 181 – Ochota Office Park, Recepcja tel. 608 40 00, sekretariat Prezesa tel. 608 41 00

NAKŁAD KONTROLOWANY
ZWIĄZEK KONTROLI DYSTRYBUCJI PRASY

Prezes Wydawnictwa: Wiesław Podkański. **Dyrektor Generalny:** Florian Fels. **Dział Reklamy:** Dominik Tzimas, tel. 608 41 15/18. **Dział Promocji:** Kinga Chmielewska, tel. 608 40 57. **Dział Kolportażu:** Dariusz Piekarski, tel. 608 40 01. **Produkcja:** Elżbieta Garncarczyk, tel. 608 41 44. **Dział Public Relations:** Marzena Daszkiewicz, tel. 608 41 02. **Księgowość:** Janusz Bąk, tel. 608 40 30. **Druk:** Donnelley Polish American Printing Company Kraków tel. (012) 652 61 00

Prenumerata przez internet (cały świat): **www.polskaprasa.com**

Potwierdzenie dla wpłacającego

Odcinek dla posiadacza rachunku

PRENUMERATA KRAJOWA

	cena	liczba egz.	razem
roczna (segregator gratis)	– 74,40 zł x		=
półroczna	– 41,40 zł x		=
kwartalna	– 20,70 zł x		=
od numeru			

ZAMAWIAM SEGREGATOR

cena	liczba egz.	razem
– 15 zł x		=

Całkowita wpłata

☐ Proszę o fakturę VAT, nasz NIP
(Wypełnia płatnik VAT)
Oświadczam, że jestem płatnikiem VAT i upoważniam wydawnictwo ASP Sp. z o.o. do wystawienia faktury VAT bez mojego podpisu

pieczątka i podpis

Zgadzam się na przetwarzanie w celach marketingowych przez Axel Springer Polska Sp. z o.o. z siedzibą w Alejach Jerozolimskich 181, 02-222 Warszawa danych osobowych zawartych w kuponie (podstawa – ustawa z 29.08.1997 r. o ochronie danych osobowych). Axel Springer Polska Sp. z o.o. informuje iż służy Państwu prawo wglądu i poprawiania zgromadzonych danych

pieczątka i podpis

Odcinek dla banku

PRENUMERATA KRAJOWA

roczna (segregator gratis) – 74,40 zł x =
półroczna – 41,40 zł x =
kwartalna – 20,70 zł x =
od numeru

ZAMAWIAM SEGREGATOR
– 15 zł x =
Całkowita wpłata

☐ Proszę o fakturę VAT, nasz NIP
(Wypełnia płatnik VAT)
Oświadczam, że jestem płatnikiem VAT i upoważniam wydawnictwo ASP Sp. z o.o. do wystawienia faktury VAT bez mojego podpisu

pieczątka i podpis

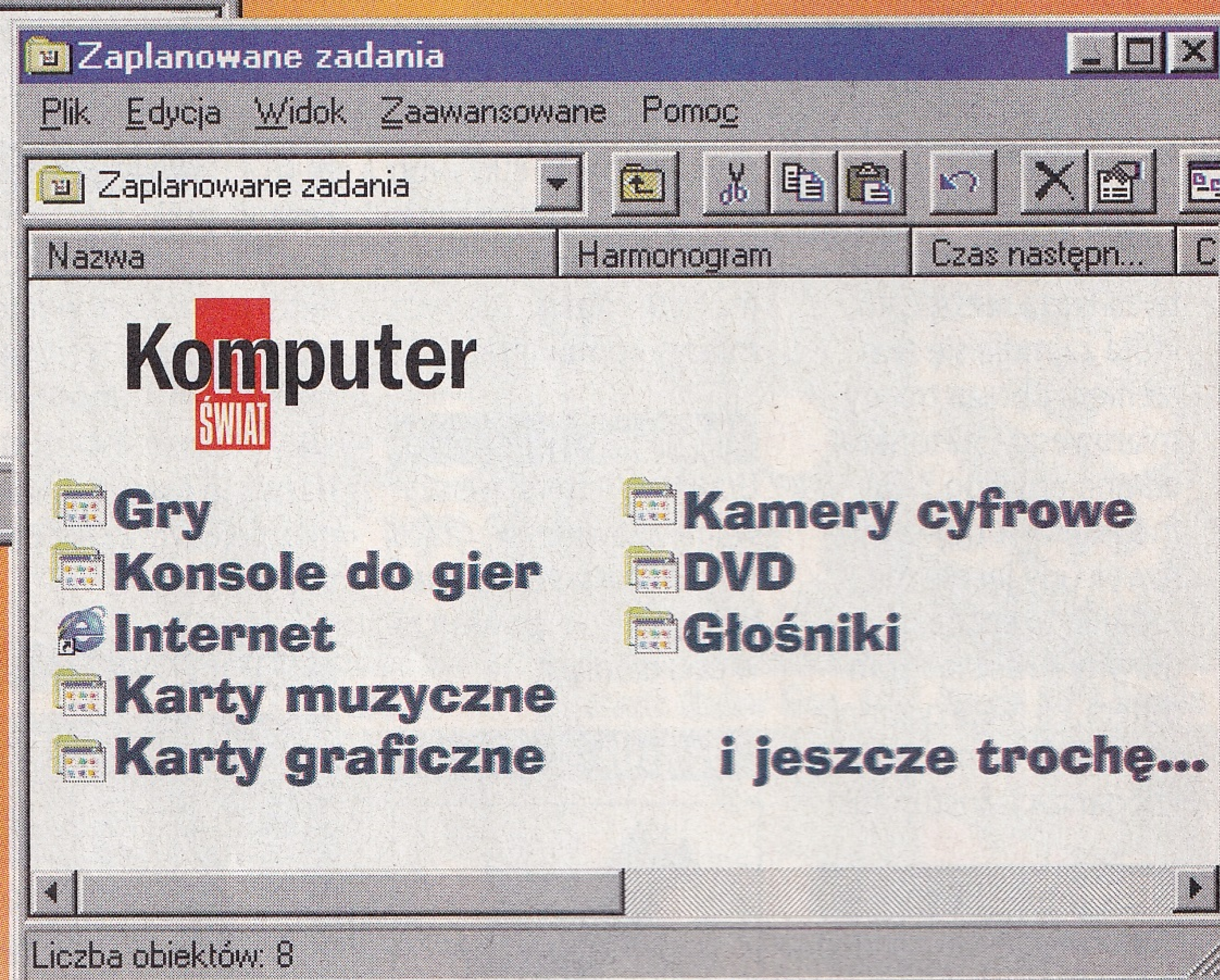
Zgadzam się na przetwarzanie w celach marketingowych przez Axel Springer Polska Sp. z o.o. z siedzibą w Alejach Jerozolimskich 181, 02-222 Warszawa danych osobowych zawartych w kuponie (podstawa – ustawa z 29.08.1997 r. o ochronie danych osobowych). Axel Springer Polska Sp. z o.o. informuje iż służy Państwu prawo wglądu i poprawiania zgromadzonych danych

pieczątka i podpis

Odcinek dla poczty

Start | Mój komputer | Zaplanowane zadania | 14:53



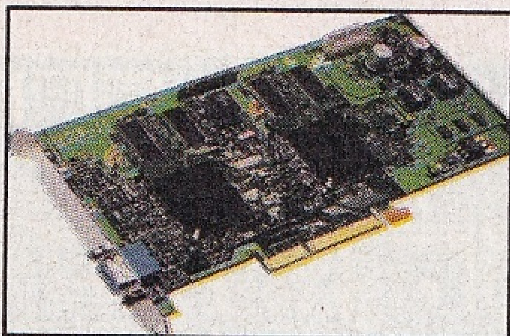




Komputer ŚWIAT Prostsze niż myślisz

WYJAŚNIENIE TRUDNIEJSZYCH POJĘĆ

Akcelerator 3D



Montowana w komputerze karta rozszerzeń, która zajmuje się tworzeniem obrazu trójwymiarowego (3D to skrót od angielskiego 3-Dimensional – trójwymiarowy). Gdy jej nie ma, zadanie to spada na główny **procesor** komputera, co nieprzyjemnie spowalnia animację i pogarsza jakość grafiki.

DirectX

Darmowy pakiet programów, których obecność w **systemie** jest wymagana przez niemal każdą grę. DirectX zapewnia grom napisanym dla Windows 95 i 98 współdziałanie ze sprzętem, takim jak **karta graficzna, akcelerator 3D** czy **karta dźwiękowa**. Aktualna wersja DirectX znajduje się na płycie **GIER**.

Dyskietka

Służy do gromadzenia informacji. Dyskietka o przekątnej 3,5 cala mieści ponad 1,4 miliona znaków (około 800 stron maszynopisu). Dyskietki służą do przenoszenia małych ilości danych między komputerami.

Dżojpad

Urządzenie sterujące używane głównie w grach **konsolowych**. Dżojpad trzymamy w powietrzu w obu dłoniach.

Dżojstik

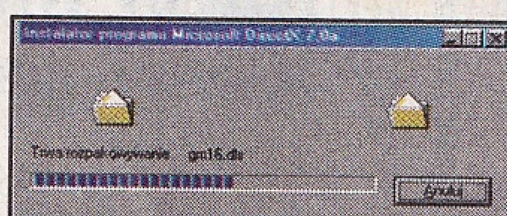


Urządzenie sterujące. Z jego podstawy wychodzi ruchomy pionowy drążek, który użytkownik odchyla, aby kontrolować ruch obiektu na ekranie. Na podstawie i drążku umieszczone są przyciski służące na przykład do strzelania.

E-mail

Forma przekazu informacji w postaci elektronicznych listów wymienianych przez użytkowników **sieci komputerowej**, głównie **internetu**. Nazwą tą określa się również pojedynczy list elektroniczny.

Instalacja



Proces kopiowania programów na **dysk twardy**, a następnie ich **konfigurowania**. Każdą grę trzeba przed uruchomieniem zainstalować.

Internet

Sieć komputerowa o zasięgu światowym, a raczej kilkanaście tysięcy połączonych sieci. Dzięki niej można przesyłać **e-maile**, ściągać pliki, przeglądać strony WWW i grać z innymi ludźmi.

Karta dźwiękowa

Rozszerzenie komputera umożliwiające odtwarzanie muzyki, dźwięków i mowy. Do karty dźwiękowej podłączamy głośniki (lub wieżę) i mikrofon.

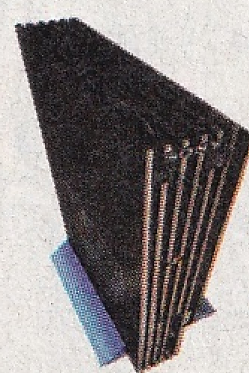
Karta graficzna

Karta graficzna odpowiada za tworzenie obrazu na monitorze. Nowsze karty graficzne dla graczy wyposażone są w **akcelerator 3D**.

Konfiguracja

Lista elementów użytych do budowy komputera.

Konsola

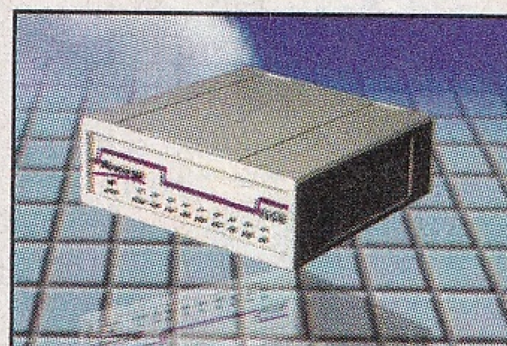


Wyspecjalizowane urządzenie przeznaczone głównie do grania.

Łącze stałe

Sposób połączenia z **internetem** za pośrednictwem specjalnego kabla. Zapewnia on możliwość przesyłania danych przez całą dobę za stałą opłatą miesięczną.

Modem



Modem umożliwia połączenie dwóch komputerów za pośrednictwem linii telefonicznej. Prędkość transmisji modemu określana jest w bitach na sekundę (po angielsku bits per second, w skrócie bps).

Napęd CD-ROM

Umożliwia komputerowi odczytywanie płyt kompaktowych z programami i z muzyką.

Okno, okienko

Ograniczony prostokątną ramką fragment ekranu. W oknach wyświetlane są komunikaty i pytania do użytkownika, pokazywana jest zawartość **dysku twardego** lub uruchamiane są programy.

Pamięć RAM



Pamięć komputera w postaci układów elektronicznych. Konieczna do działania komputera – podczas pracy wykonywane są w niej wszystkie operacje. Zawartość pamięci RAM znika po wyłączeniu zasilania.

Pentium

Rodzina **procesorów** wyprodukowanych przez firmę Intel. Należą do niej: Pentium, Pentium II i Pentium III.

Piksel

Najmniejszy punkt, jaki może zostać wyświetlony na ekranie. Piksele są prostokątne i tworzą obraz. Skrót od angielskiego Picture Element – element obrazu.

Płyta główna

Szkielet komputera PC. Podłącza się do niej wszystkie urządzenia: **twarde dyski**, napędy **dyskietek**, **procesor**, **pamięć** i **karty**.

Procesor

Układ elektroniczny będący mózgiem komputera. Wykonuje większość pracy, której efekty widzimy na ekranie.

Rozdzielczość

Liczba **pikseli**, które tworzą widzialny na monitorze obraz. Rozdzielczość określana jest liczbą punktów wyświetlanych na monitorze w poziomie i w pionie. Na przykład 640x480 oznacza 640 pikseli w poziomie i 480 w pionie.

Serwer internetowy

Komputer podłączony do **internetu**, zwykle włączony przez całą dobę, udostępniający użytkownikom określone usługi – na przykład możliwość gry wieloosobowej.

Sieć komputerowa

Tworzą ją już dwa połączone komputery. Sieć umożliwia komputerom i ich użytkownikom komunikację, na przykład wymianę plików.

Sieć lokalna

Sieć, która nie wychodzi poza teren budynku, w którym została zainstalowana, na przykład sieć biurowa.

Sterowniki

Małe programy koordynujące współpracę **systemu operacyjnego** z różnymi urządzeniami: **kartą graficzną, dźwiękową, dżojstikiem** i tak dalej.

System operacyjny

Program zarządzający, przy włączeniu komputera ładowany jako pierwszy. Przyjmuje on polecenia użytkownika, wykonuje wszystkie inne programy i nadzoruje ich działanie. Najpopularniejsze są systemy operacyjne z rodziny Windows.

Szybkość procesora

Częstotliwość taktowania **procesora** podawana w megahercach (milionach taktów na sekundę). Wielkość ta nie wystarcza do dokładnej oceny szybkości komputera.

Twardy dysk



Pamięć trwała komputera. Wszystkie dane i programy zostają na nim zapisane i zachowane także po wyłączeniu zasilania.

Wersja alfa i beta

Alfa to pierwsza działająca wersja gry. Zwykle roi się od błędów. Beta to wersja robocza testowana przed wprowadzeniem gry do sklepów.

Wersja demo

Okrojona wersja programu wydana w celach promocyjnych. Niekiedy ma błędy i różni się od wersji ostatecznej.

Zawieszenie się

Stan, w którym komputer przestaje reagować na polecenia użytkownika. Zwykle jego przyczyną nie są działania użytkownika, lecz błędy w programie.

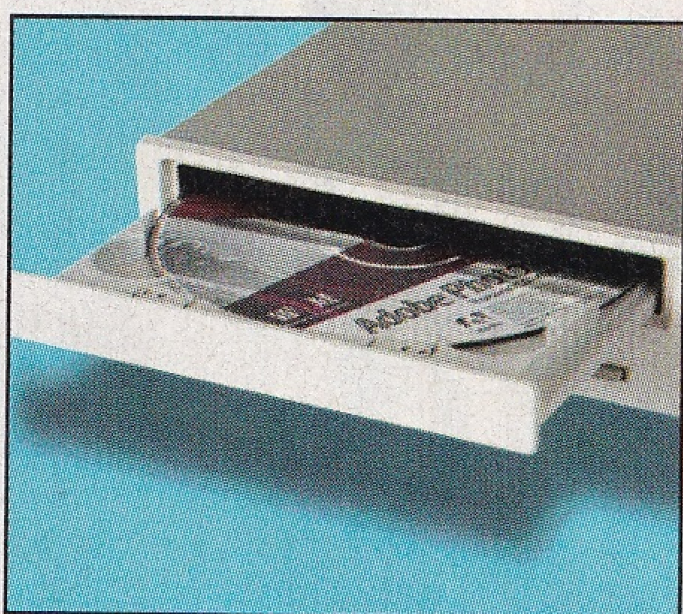
Leksykon GIER

Przydatne wyrażenia od A do Z

A B **C** D E F G H I J K L Ł M N O P Q R S T U V W X Y Z

CD-ROM, CD-R, CD-RW

CD-ROM to komputerowa odmiana płyty kompaktowej. Jego nazwa to skrót od Compact Disc Read Only Memory, czyli pamięć tylko do odczytu z płyty kompaktowej. Służy ona jako środek rozpowszechniania programów i danych. Na typowej płycie mieści się 650 MB informacji, choć coraz częściej spotyka się dyski o pojemności 700 MB. Do wytłoczenia CD konieczna jest droga maszyna, ale za to koszt produkcji jednej sztuki jest bardzo niski.



Napęd CD pozwala nam odtwarzać muzykę, wyświetlać filmy i instalować nowe programy

Płyty CD-R przeznaczone są do zapisywania na stałe dużych ilości danych w domowych warunkach. Do zapisywania służy nagrywarka CD, którą można kupić już za około 800 złotych. Pozwala ona zapisać do 700 MB na jednym krążku. Zapisanych plików nie da się niestety skasować. Za czystą płytkę płacimy poniżej pięciu złotych.

Płyta CD-RW wygląda i działa podobnie jak CD i CD-R. Wyróżnia się tym, że umożliwia wielokrotne (do około 1000 razy) zapisywanie i kasowanie informacji. Używamy do tego nagrywarek CD-RW, które niemal całkowicie wyparły z rynku nagrywarki CD-R.

Obecnie CD-ROM jest obowiązującym standardem przenoszenia danych i podstawowym elementem komputera. Większość programów sprzedawana jest na płytach CD. Bez odtwarzacza nie będziemy mieli z nich pożytku.

Następnym krokiem w rozwoju płyt jest DVD, o którym za miesiąc.

W następnym numerze: DVD, DVD-ROM, DVD-RAM

W internecie najtaniej: www.softbox.pl

SOFTBOX

tel. (022) 865 35 50

- zryczałtowany koszt wysyłki: 7,95 zł
- termin dostawy: maks. 5 dni, przeciętny 3 dni

Super oferta • Sprzedaż wysyłkowa • Super oferta • Sprzedaż wysyłkowa

Tytuł	Cena
Submarine Titans (PL, GRATIS)	99 zł
The Outforce (PL, GRATIS)	99 zł
Konung - Legenda Północy (PL, GRATIS)	99 zł
Ultra Gra - Aztec Empire (PL, GRATIS)	19,90 zł
Super Gra - The Fallen (PL)	29,90 zł
Super Pack (PL)	99 zł
Demise PL (PL, GRATIS)	69 zł
Zwariowany Czarodziej 1 i 2 + Bellini (PL)	99 zł
FIFA 2001 (PL, GRATIS)	139 zł
In Cold Blood (PL, GRATIS)	119 zł
Music Maker Gen. 6 (PL)	99 zł
Magix MP3 Studio (PL)	89 zł
NBA 2001 (PL, GRATIS)	139 zł
Tomb Raider 5 (PL, GRATIS)	139 zł
Red Alert 2 (PL, GRATIS)	139 zł
Colin McRae 2 (PL, GRATIS)	119 zł
Magix PlayR - Deluxe (PL)	99 zł
Sound Pool - Dance (PL)	79 zł
Sudden Strike (PL, GRATIS)	99 zł
Championship Manager (PL, GRATIS)	139 zł
Earth 2150 - Moon Project (PL, GRATIS)	69 zł
Blair Witch Project - cz. I (PL, GRATIS)	99 zł
Sound Pool - Disco (PL)	79 zł
Sound Pool - Techno (PL)	79 zł
Blair Witch Project - cz. II (PL, GRATIS)	99 zł
Enemy Engaged (PL, GRATIS)	89 zł
Road to Eldorado (PL, GRATIS)	99 zł
Arcatera (PL, GRATIS)	Tel.
Catan (PL, GRATIS)	89 zł

Super oferta • Sprzedaż wysyłkowa • Super oferta • Sprzedaż wysyłkowa •

INNE TYTUŁY W OFERCIE WYSYŁKOWEJ

Tytuł	Cena
ACE VENTURA	69
ADAŚ I PIRAT BARNABA	69
AGE OF EMPIRES II	169
AGE OF EMPIRES II CONQUERORS	169
AGHARTA	49,95
AIRLINE TYCON	69
AIRPORT	159
ALIENS VS PREDATOR	119
AMERZONE	79
ANNO 1602	99
ATLANTIS	39
ATLANTIS 2	79
AZTEC	69
BALDUR'S GATE OPOWIEŚCI Z WYBRZEZA MIECZA PL	59
BALDUR'S GATE PACK	159
C & C TIBERIAN SUN	99
C & C TIBERIAN SUN - FIRESORM	79
COMMANDOS: BEHIND ENEMY LINES	99
COMMANDOS: BEYOND THE CALL OF DUTY	55
CASE CLOSED	69
CARMAGEDON 2000 TOR	99
CHAMPIONSHIP MANAGER 1999/2000	129
CONFLICT FREESPACE PL	49
COLLIN McRea Rally 2	TEL.
COLLIN McRea Rally	99
CORSAIRS PL	69
CREATURES 3	99
CREATURES ADVENTURES	99
CROC 2	109
DAIKATANA	139
DEUS EX	139
DIABLO	69
DIABLO 2	159
DIABLO HELFIRE	49
DIE HARD TRILOGY II	99
DRIVER	59
DUKE NUKEM 3D	59
DUNE 2000	49
DUNGEON KEEPER 2	99
EARTH 2150 PL	89,95
EMERGENCY	49,95
FARAON PL	169
FAUST	79
FIFA 2000	79
FIFA 98 K.K.K.	59
FINAL FANTASY VIII	165
FLOJO	39
FLY	159
FREESPACE 2	79
GARFIELD TWOJE KOMIKSY PL	39
GRAND PRIX WORLD 2000	99
GRAND THEFT AUTO 2 PL	99
GROUND CONTROL	159
GUNSHIP	99
HALF - LIFE: GOLD	99
HALF - LIFE: OPPOSING FORCE	99
HALF LIFE: GENERACJA	159
HEROES OF MIGHT & MAGIC I K.Z.G.	49
HEROES OF MIGHT & MAGIC II	99
HEROES OF MIGHT & MAGIC III	79
HIDDEN & DANGEROUS PACK	99
HOKUS POKUS RÓŻOWA PANTERA	69
HOPKINS FBI	69
HUGO PL	99
ICEWIND DALE	99
IMPERIUM GALACTICA II	119
IMPERIUM GALACTICA REPLAY	49
INTERSTATE 82	99
INVICTUS - W cieniu olimpu	79
JACK ORLANDO	49,95
JAGGED ALLIENCE 2 PL	69,95
JAZZ JACKRABBIT 2	49
JAZZ JACKRABBIT 2 - ZIMOWE PRZYGODY	49
KINGPIN	159
KISS PSYCHO CIRCUS	159
KLEOPATRA: KRÓLOWA NILU	99
KNIGHTS AND MERCHANTS	49,95
KRONIKI CZARNEGO KSIĘŻYCA	69
KRYSZTAŁOWY KLUCZ	79
LEGO CREATOR	99
LEGO RACERS	99
LEMINGS PAK	49
LEW LEON _ DRUGA EDYCJA	49
LIGA POLSKA MANAGER 2000	99
LOMAX	49
MDK 2 + MDK	79
MIGHT & MAGIV VII PL	79
MORTYR 2093-1944	59
NASCAR 2000	119
NBA 2000	109
NBA 99	49
NEED FOR SPEED 3	59
NEED FOR SPEED 4	79
NEED FOR SPEED 5 PORCHE	119
NHL 2000	99
NHL 2001	119
NHL 99	49
ODDWORLD: ABE S ODDYSEY	49
PANZER ELITE	129
PANZER GENERAL 3D	99
PIZZA SYNDICATE	69
PLANETSCAPE TORMENT	159
POMPEI - LEGENDA WEZYWIUSZ (2xCD)	79
PRINCE OF PERSJA 3D	99
QUAKE III ARENA	189
RAILROAD TYCOON	39
RAILROAD TYCOON II GOLD	99
RAILROAD TYCOON (CD BOX)	29
RALLY CHAMPIONSHIP 99	99
RALLY INTERNATIONAL CHAMPIOPNSHIP	39
RAYMAN 2 PL	69
REZERWOWE PSY	89
ROLLERCASTER TYCOON	69
ROLLERCASTER TYCOON DOD. ATRAKCJE	39
SAGA GNIEW WIKINGÓW	69
SEGA RALLY 2	99
SETTLERS III MISJA AMAZONEK	59
SETTLERS III NOWE MISJE	49
SETTLERS III PACK	149
SHOGUN TOTAL WAR	119
SIM CITY 2000 K.K.K.	59
SIM CITY 3000 + POPULOUS	109
SIM CITY 3000 PL	99
SIMS: ŚWIATOWE ŻYCIE	79
SIN	119
SOLDIER OF FORTUNE	189
STAR TREAK VOYAGER Elite Force	189
STAR WARS: FORCE COMMANDER	139
STAR WARS: RACER : EPISODE I	99
STAR WARS: THE PHANTOM MENACE EPISODE I	99
STARCRAFT	99
STARCRAFT: BROOD WAR _ MISJE	79
SUPERBIKE 2000	119
SUPERBIKE 2001	139
SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP	59
SWAT 3D	159
SYDNEY 2000	139
THEME PARK WORLD	109
THEOCRACY	89
THIEF II THE METAL AGE	159
THIEFT - THE DARK PROJECT	99
TOCA 2 TOURING CARS	149
TOMB RAIDER I PREMIER COLLECTION	99
TOMB RAIDER II GOLDEN MASK	99
TOMB RAIDER III	99
TOMB RAIDRE IV	59
TOTAL ANNIHILATION KINGDOMS	39
TZAR	19
ULTIMA ON-LINE RENAISSANCE	19
UNREAL	49
UNREAL TORNAMENT	99
VAMPIRE	199
WARCRAFT II WERSJA DELUXE	69
WARHAMMER - RITES OF WAR	159
WEHIKUŁ CZASU (2xCD)	79
WING COMMANDER PROPHECY	69
WORMS ARMAGEDDON	69
WW 2 FIGHTER	59

Firma zastrzega sobie prawo do zmiany cen bez uprzedzenia

Nowa edycja klasycznej gry strategicznej w zestawie zawierającym grę Settlers II, dodatek Settlers II: Nowe Misje; dodatkowe mapy dla trybu jednego i wielu graczy oraz edytor poziomów.

Settlers II
Złota Edycja

19,90 złotych!

Tę grę oraz wiele innych doskonałych klasycznych gier komputerowych znajdziesz w nowej serii:

eXtra Klasyka
GIER KOMPUTEROWYCH

Nowe opakowanie typu DVD
TRWAŁE, ELEGANCKIE WYGODNE

Już w listopadzie w sprzedaży Settlers II: Złota Edycja oraz dziewięć innych doskonałych gier w cenie 19,90 złotych. Szukaj w hipermarketach i dobrych sklepach z grami.

Najwyższą jakość gwarantuje CD Projekt – wiodący wydawca gier komputerowych. Sprzedaż wysyłkowa Wirtualny Świat (0-22) 519 69 69, www.wirtualny.com. Więcej informacji www.cdprojekt.com